PC Games

Wissen, was gespielt wird

TIPPS & TRICKS

SONDERHEFT

2/2001
DM 14,80
Dr 2.800,- sfr 14,80 Lit 16.200,- bfr 340,- ptas 1.400,- FF 55,- hfl 18,50 öS 110,- Lfr 335,- dkr 63,-

MIT 2 CDs

TIPPS & TRICKS SONDERHEFT

VOLLVERSION:

DARK REIGN

BONUS-CD: Knapp 700 MB mit Videos, Patches und aktuellen Treibern. Extra: Zwei riesige Specials zu Counter-Strike und Operation Flashpoint

ÜBER 2.000 TIPPS CHEATS & CODES

Age of Empires 2, Anstoß Action, Bundesliga Manager X, Project I.G.I., Stupid Invaders, Summoner, Tomb Raider: Die Chronik, Patrizier 2, Ducati World, Nox, Theme Park World, Cultures, F1 Racing Championship,



BLACK & WHITE

Satte 35 Seiten Tipps und Tricks zum Megahit

Serious Sam, Tropico, Gothic, No One Lives Forever, Vampire: Die Maskerade, Anno 1602, Call to Power 2, America, Giants, Midtown Madness 2, Severance: Blade of Darkness, Airfix Dogfighter, Eurofighter Typhoon, Desperados: Wanted Dead or Alive, Counter-Strike

DIE SIEDLER 4



Riesige Levelkarten und ausführliche Tipps zu allen Missionen

DESPERADOS



Der brandaktuelle Commandos-Thronfolger komplett gelöst

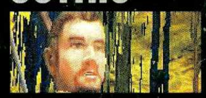
AUF CD!

COUNTER-STRIKE 1.1



Großes Special auf der Bonus-CD und 14 Seiten Profi-Tipps im Heft

GOTHIC



Der Rollenspiel-Hammer des Jahres auf 17 Seiten komplett gelöst

ÜBER 120 LEVEL-KARTEN



4 395264 014808 02

EDITORIAL



Spielerherz, was willst du mehr? In diesem Heft bleibt kaum eine Frage zu den Spielehits der vergangenen sechs Monate unbeantwortet.

Florian Weidhase
Ressortleiter Tipps&Tricks

Größer, besser, schöner und mit noch mehr Inhalt - beim zweiten Tipps&Tricks-Sonderheft der PC Games in diesem Jahr haben wir nochmal ordentlich Gas gegeben. Neben Komplettlösungen zu Top-Hits wie **Black & White**, **Desperados** und **Die Siedler 4** gibt es eine Vollversion und eine prall gefüllte Bonus-CD. Um die ganze Bandbreite der Spielehits der letzten sechs Monate überhaupt abdecken zu können, haben wir den Heftumfang um 16 Seiten erhöht. Olle Kamellen werden Sie hier nicht finden - schließlich wissen wir, was gespielt wird.

[INSERENTEN]

Inhalt

Komplettlösungen

Kurztipps

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, Tipps & Tricks
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: tipps@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200
Service-Fax: 0911/2872-250

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

[REDAKTION]
Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (V. i. S. d. P.), Silke Menne, Lars Theune, Stefan Weiß

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Sabine Klier

Titelgestaltung: Andreas Schulz

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

[ANZEIGENKONTAKT]

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/2872-143
Fax: +49 - 911/2872-241

E-Mail: serviceteam@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat 0911/2872-141

ANZEIGENBERATUNG	TELEFON
Wolfgang Menne	0911/2872-144
Jens Klüver	0911/2872-348
Ina Schubert	0911/2872-346
Alexander Kreis	0911/2872-151
Michael Wamser	0911/2872-245

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer 0911/2872-140
Anca Stef 0911/2872-345
Anzeigenkontakt:
Anett Heinze 0911/2872-340

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 1. 10. 2000.
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anett Heinze, Anschrift siehe links.

[VERLAG]

COMPUTEC MEDIA, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlags-/Geschäftsleitung: Rainer Kube
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

tOL3R@nZ rOOlz

[AA]Damjano
Jörg Drescher, 18 Jahre

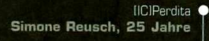
Clan: Adleraugen
www.adleraugen.de.tt
Spielt Age of Empires/Kings, Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
Größter Erfolg: 2. Platz AOE-Masters.

Statement:
„Ich finde diese Aktion der PC Action super. Wenn jeder Teil unserer Gesellschaft seinen Beitrag leistet, wird es gelingen, Rechtsradikalismus einzudämmen. Und wir Gamer sollten das unterstützen."

mTw.pcalZulu
René Korte, 27 Jahre

Clan: Mortal TeamworkIPC Action
www.mymtw.de
Spielt Q2, Q3, Everquest.
Ist seit 3 Jahren Online-Spieler.
Größte Erfolge: Zweimaliger DECL-Gewinner, Clanbase-Finale, OGL-Finale.

Statement:
„Ich spiele online, weil ich Freunde treffen möchte – Nationalitäten spielen dabei keine Rolle."







[IC]Perdita
Simone Reusch, 25 Jahre

Clan: Insanity Circles
www.ic-clan.de
Spielt Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spielerin.
Größter Erfolg: ESPL Premier League.

Statement:
„Ich spiele online weil man dort neue Leute kennenlernt. Dass diese oft aus anderen Ländern kommen, macht das Spiel sowie den Chat nur interessanter und man lernt andere Kulturen und Mentalitäten kennen."

[pG]Rocky
Marcus Amend, 17 Jahre

Clan: Pro-Gaming
www.pro-gaming.de
Spielt FIFA 2001, Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
Größte Erfolge: 1. Platz Gonzoliga Battle 2001, Qualifikation zu den World Cyber Games.

Statement:
„Ich unterstütze die Kampagne Gamer gegen Rechts, weil ich denke, dass auch oder gerade im Bereich der PC-Spiele etwas gegen Rechtsradikalismus getan werden muss."

[pG]Korn
Dominik Kofert, 20 Jahre

Clan: Pro-Gaming
www.pro-gaming.de
Spielt Starcraft/Broodwar.
Ist seit 2,5 Jahren Online-Spieler.
Größter Erfolg: Achtelfinale der World Cyber Games.

Statement:
„Beim Online-Gaming spielt es für mich überhaupt keine Rolle, wo jemand herkommt, welche Religion er hat oder wie er aussieht."



Eine Initiative von:
PC ACTION

„E-Sport ist eine echte Jugendbewegung. Jeden Tag messen sich hunderttausende Electronic Gamer auf der ganzen Welt in Strategie-, Sport- oder 3D-Action-Spielen.

E-Sport ist multikulturell. Durch das Internet und internationale Wettbewerbe kennt die Gamer-Gemeinschaft keine Grenzen.

E-Sport ist tolerant. Denn nirgendwo spielen Herkunft und Hautfarbe eine untergeordnetere Rolle als beim Zocken.

Aus diesen Gründen rufen wir alle Fans von Computer- und Videospielen dazu auf, gegen idiotische Ausländerfeindlichkeit, Gewaltverherrlichung und rechte Ideologien ein Zeichen zu setzen. Denn derartige Auswüchse haben mit den Prinzipien der Electronic-Gamer-Community rein gar nichts zu tun.

Darum, Gamer dieser Welt, vereinigt euch. Bekennt euch gegen Rechts und tragt euch ein unter:

www.gamer-gegen-rechts.de"

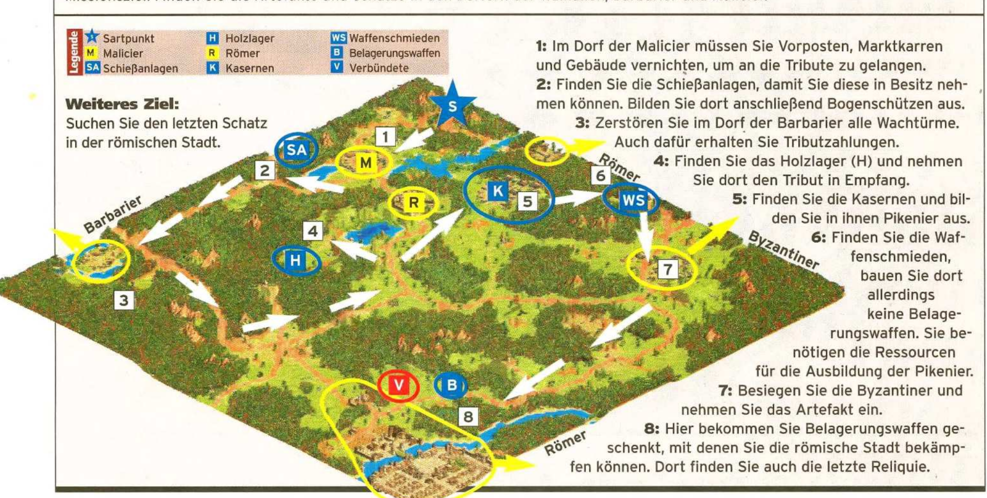
Age of Empires 2: Von Kimbern und Teutonen

Unsere Komplettlösung zum brandneuen AoE-2-Add-on macht Sie zum erfolgreichen Feldherren.

Kampagne 1: Die Ursprünge Deutschlands

Szenario 1: Kimbern und Teutonen

Missionsziel: Finden Sie die Artefakte und Schätze in den Dörfern der Walhallen, Barbarier und Malicier.



Weiteres Ziel:
Suchen Sie den letzten Schatz in der römischen Stadt.

1: Im Dorf der Malicier müssen Sie Vorposten, Marktkarren und Gebäude vernichten, um an die Tribute zu gelangen.
2: Finden Sie die Schießanlagen, damit Sie diese in Besitz nehmen können. Bilden Sie dort anschließend Bogenschützen aus.
3: Zerstören Sie im Dorf der Barbarier alle Wachtürme. Auch dafür erhalten Sie Tributzahlungen.
4: Finden Sie das Holzlager (H) und nehmen Sie dort den Tribut in Empfang.
5: Finden Sie die Kasernen und bilden Sie in ihnen Pikenier aus.
6: Finden Sie die Waffenschmieden, bauen Sie dort allerdings keine Belagerungswaffen. Sie benötigen die Ressourcen für die Ausbildung der Pikenier.
7: Besiegen Sie die Byzantiner und nehmen Sie das Artefakt ein.
8: Hier bekommen Sie Belagerungswaffen geschenkt, mit denen Sie die römische Stadt bekämpfen können. Dort finden Sie auch die letzte Reliquie.

Szenario 2: Germanen verdrängen Kelten

Missionsziel: Errichten Sie an der markierten Stelle eine neues Dorf.

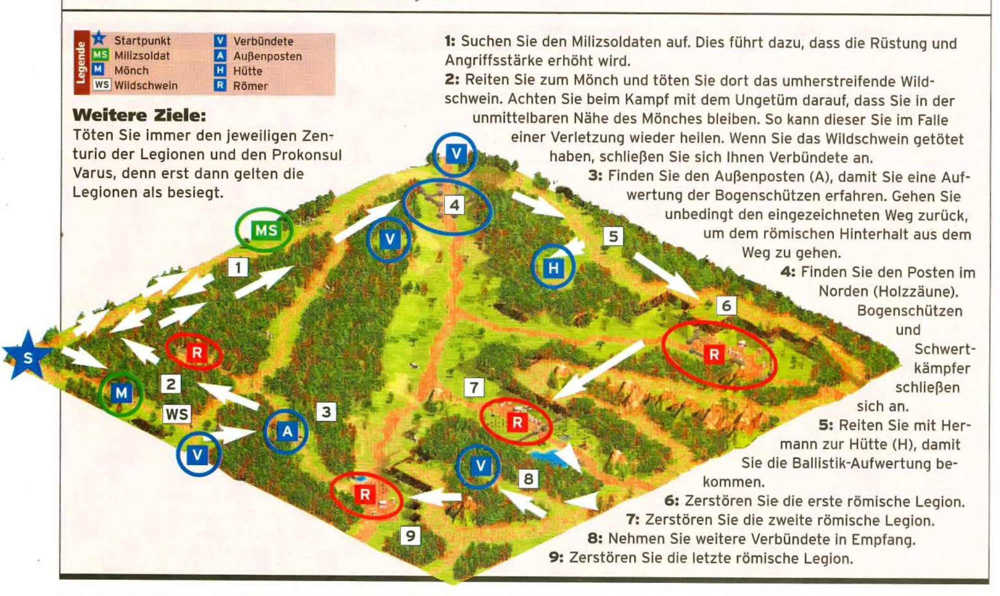


Weitere Ziele:
Bauen Sie im Dorf der Tandern einen Wehrturm.
Bauen Sie einen Holzzaun um das Dorf der Ubinter.
Zerstören Sie den Wehrturm der Kambaren.

1: Gehen Sie mit Ihren Leuten zum Holzlager. Achtung: Schlagen Sie dafür den eingezeichneten Weg ein, damit Sie Ihre Dorfbewohner vor unzähligen hungrigen Wölfen schützen können.
2: Hier finden Sie das Transportschiff. Nutzen Sie dieses, um so an das andere Ufer des Flusses zu gelangen.
3: Dies ist die Stelle, an der Sie das neue Dorf errichten müssen. Achten Sie darauf, dass Sie sich in Sachen Technologien ausreichend fortentwickelt haben, bevor Sie die restlichen Aufgaben und Missionsziele in Angriff nehmen.
4: Errichten Sie einen Holzzaun um das Dorf der Ubinter. Diese lassen sich die Einzäunung natürlich nicht kampflos gefallen und greifen munter an. Beschützen Sie deshalb unbedingt Ihre Dorfbewohner beim Bau des Zaunes.
5: Im Dorf der Tandern errichten Sie nun einen Wehrturm. Auch hier ist der Schutz der bauenden Dorfbewohner unbedingt zu gewährleisten.
6: Vernichten Sie den Wehrturm der Kambaren.

Szenario 3: Die Schlacht am Teutoburger Wald

Missionsziel: Überfallen Sie die drei römischen Legionen.



Weitere Ziele:
Töten Sie immer den jeweiligen Zenturio der Legionen und den Prokonsul Varus, denn erst dann gelten die Legionen als besiegt.

1: Suchen Sie den Milizsoldaten auf. Dies führt dazu, dass die Rüstung und Angriffsstärke erhöht wird.
2: Reiten Sie zum Mönch und töten Sie dort das umherstreifende Wildschwein. Achten Sie beim Kampf mit dem Ungetüm darauf, dass Sie in der unmittelbaren Nähe des Mönches bleiben. So kann dieser Sie im Falle einer Verletzung wieder heilen. Wenn Sie das Wildschwein getötet haben, schließen Sie sich Ihnen Verbündete an.
3: Finden Sie den Außenposten (A), damit Sie eine Aufwertung der Bogenschützen erfahren. Gehen Sie unbedingt den eingezeichneten Weg zurück, um dem römischen Hinterhalt aus dem Weg zu gehen.
4: Finden Sie den Posten im Norden (Holzzäune). Bogenschützen und Schwertkämpfer schließen sich an.
5: Reiten Sie mit Hermann zur Hütte (H), damit Sie die Ballistik-Aufwertung bekommen.
6: Zerstören Sie die erste römische Legion.
7: Zerstören Sie die zweite römische Legion.
8: Nehmen Sie weitere Verbündete in Empfang.
9: Zerstören Sie die letzte römische Legion.

Szenario 4: Wanderung der Germanen nach W.

Missionsziel: Zerstören Sie die Kasernen der Byzantiner.



Weitere Ziele:
Erhöhen Sie die Zahl Ihrer Dorfbewohner auf 20. Grünen Sie linksrheinisch ein neues Dorf. Bauen Sie ein Kloster. Zerstören Sie das Dorfzentrum der Kelten.

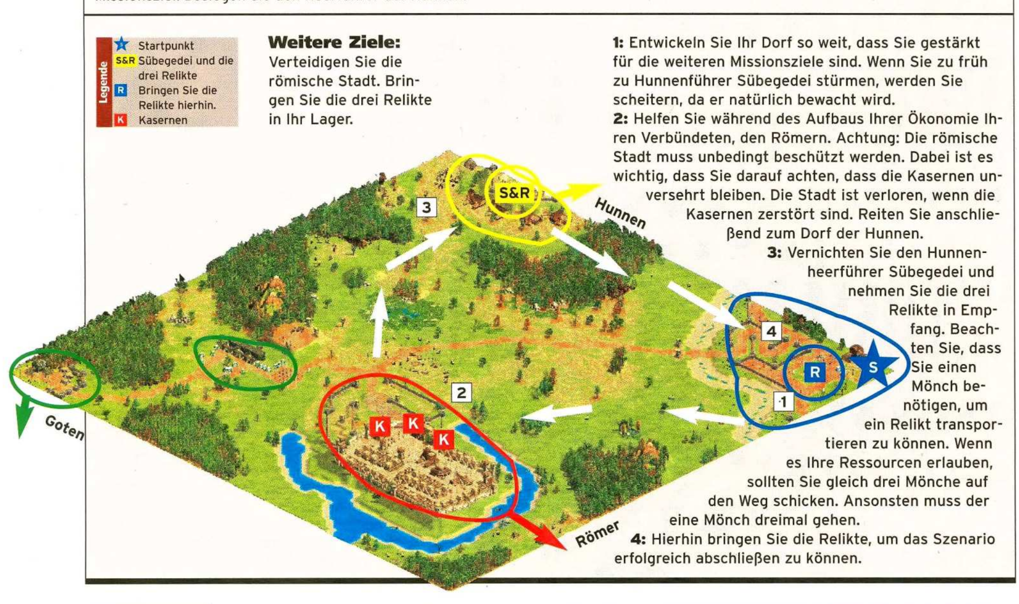
1. Bauen Sie ein Dorfzentrum und erhöhen Sie Ihre Bevölkerung auf 20. Ziehen Sie bei Angriffen des Feindes Ihre Leute durch Läuten der Glocke ins Dorfzentrum zurück. Wenn Sie die 20 erreicht haben, können Sie auf die andere Seite des Rheins übersetzen, um sich weiterzuentwickeln.
2. Einmal auf der anderen Rheinseite angekommen, müssen Sie sich an dieser Stelle nun niederlassen und ein zweites Dorf errichten. Steht Ihr neues Dorf einmal, sollten Sie sich schnellstens an den Bau eines Klosters machen. Nehmen Sie sich anschließend ein wenig mehr Zeit, um Ihre Männer zu stärken, die nötigen Technologien zu entwickeln und eine kräftige Armee aufzubauen.
3. Sind Sie gestärkt, können Sie zu den Kelten reisen. Dort müssen Sie deren Dorfzentrum zerstören.
4. Die finale Schlacht findet an dieser Stelle statt. Zerstören Sie dabei die Kasernen der Byzantiner.

Szenario 5: Einfall der Hunnen

Missionsziel: Besiegen Sie den Heerführer der Hunnen.

Legende
- ★ Startpunkt
- S&R Sübegedei und die drei Relikte
- R Bringen Sie die Relikte hierhin.
- K Kasernen

Weitere Ziele:
Verteidigen Sie die römische Stadt. Bringen Sie die drei Relikte in Ihr Lager.



1: Entwickeln Sie Ihr Dorf so weit, dass Sie gestärkt für die weiteren Missionsziele sind. Wenn Sie zu früh zu Hunnenführer Sübegedei stürmen, werden Sie scheitern, da er natürlich bewacht wird.
2: Helfen Sie während des Aufbaus Ihrer Ökonomie Ihren Verbündeten, den Römern. Achtung: Die römische Stadt muss unbedingt beschützt werden. Dabei ist es wichtig, dass Sie darauf achten, dass die Kasernen unversehrt bleiben. Die Stadt ist verloren, wenn die Kasernen zerstört sind. Reiten Sie anschließend zum Dorf der Hunnen.
3: Vernichten Sie den Hunnenheerführer Sübegedei und nehmen Sie die drei Relikte in Empfang. Beachten Sie, dass Sie einen Mönch benötigen, um ein Relikt transportieren zu können. Wenn es Ihre Ressourcen erlauben, sollten Sie gleich drei Mönche auf den Weg schicken. Ansonsten muss der eine Mönch dreimal gehen.
4: Hierhin bringen Sie die Relikte, um das Szenario erfolgreich abschließen zu können.

Szenario 6: Raubzug der Vandalen

Missionsziel: Zerstören Sie den Wehrturm der Schlesier.

Legende
- ★ Startpunkt
- SF Schafe
- M Mönch
- P Pferch
- T Transportschiff
- WT Wehrturm
- V Verbündete
- HF Hafen
- H Holzlager

Weitere Ziele:
Bringen Sie insgesamt sechs Schafe in den Pferch. In Afrika müssen Sie zudem einen Hafen errichten.



1: Zerstören Sie den Wachturm der Schlesier. Hier finden Sie die ersten fünf Schafe.
2: Im Wald versteckt finden Sie ein weiteres Schaf. Wenn Sie dieses mit auf die Reise nehmen, können Sie sich den Weg zu den kampflustigen und bis an die Zähne bewaffneten Galliern sparen.
3: Ein einsamer Mönch schließt sich Ihnen an. Wichtig: Der Mönch heilt Ihre Einheiten. Später kann er Dorfbewohner bekehren, um so Leute für den Bau des Hafens zu gewinnen.
4: Zu diesem Pferch müssen Sie die Schafe bringen. Bevor Sie die Schafe hierhin bringen, sollten Sie Ihre Truppe ohne die Tiere durch den gelb markierten Bereich führen, um dort die Hispanier zu bekämpfen.
5: Kapern Sie die Transportschiffe und setzen Sie nach Afrika über.
6: Sammeln Sie an dieser Stelle Ihre Verbündeten ein.
7: Vorsicht vor den Sarazenen.
8: Errichten Sie hier den Hafen (unterwegs müssen Sie einige Dorfbewohner bekehren und mitnehmen). In der Nähe des zu errichtenden Hafens finden Sie ein Holzlager, so dass der Bau kein Problem darstellt.

Szenario 7: Die Einigung der Germanen

Missionsziel: Besiegen Sie alle drei gegnerischen Könige.

Weitere Ziele:
König Chlodwig muss überleben. Zerstören Sie die Burg der Burgunder und errichten Sie dort eine eigene Burg.



1: Entwickeln Sie an der Schmiede verbesserte Rüstungen und werten Sie Ihre Angriffsstärke auf.
2: Sammeln Sie an dieser Stelle die Verbündeten ein. Nehmen Sie dort auch die Mange mit.
3: Bringen Sie König Chlodwig zu den fränkischen Mönchen im Osten, wo er getauft werden kann. Einen sicheren Weg dorthin gibt es nicht, mit etwas Glück kommen Sie aber ohne große Verluste durchs Moor.
4: Bekehren Sie mithilfe der Mönche im fränkischen Dorf (FD) einige Dorfbewohner. Schicken Sie die Bekehrten nun in Ihr Dorf zurück, damit diese dort die vorhandenen Ressourcen abbauen können. So wird Ihr Dorf groß und stark genug für die anstehenden Aufgaben. Sind die Ressourcen erschöpft, finden Sie weitere (bewachte) im Norden.
5: Greifen Sie Thüringen an und töten Sie den König der Thüringer.
6: Verüben Sie einen todbringenden Anschlag auf den König der Alemannen.
7: In Burgund müssen Sie die Burg zerstören und auch dort dem König den Garaus machen. Errichten Sie eine eigene Burg an der Stelle der zerstörten.

Kampagne 2: Die Karolinger

Szenario 1: Bonifatius

Missionsziel: Errichten Sie in jedem der germanischen Dörfer ein Kloster.

Weitere Ziele:
Fällen Sie die heilige Eiche. Sorgen Sie dafür, dass Bonifatius das Szenario überlebt.



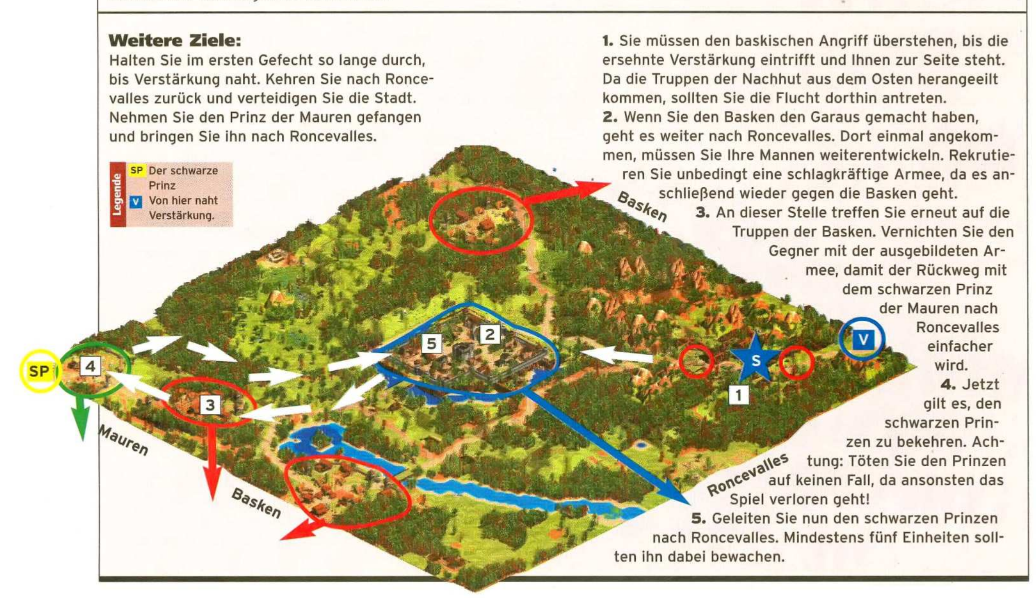
1. An dieser Stelle müssen Sie einige Dorfbewohner und gegnerische Kämpfer bekehren lassen. Schicken Sie dafür den Mönch Bonifatius auf die Reise. Danach müssen Sie im Dorf der Thüringer das erste Kloster errichten.
2. Erstellen Sie an dieser Stelle (D) das Dorf. Bevor Sie weiter voranschreiten, sollten Sie eine gesunde Ökonomie aufgebaut haben. Entwickeln Sie dazu das Militär und die Technologien weiter.
3. Errichten Sie hier das zweite Kloster im Dorf der Alemannen.
4. Errichten Sie an dieser Stelle Kloster Nummer 3 bei den Visigoten.
5. Nun müssen Sie das dritte Kloster im germanischen Dorf der Sachsen errichten, um eines der Missionsziele zu erfüllen. Erst jetzt sollten Sie zur Eiche ziehen.
6. An diesem Punkt steht die heilige Eiche. Also fällen Sie den Baum schleunigst. Um dies zu bewerkstelligen, sind mindestens drei Dorfbewohner nötig. Außerdem muss Bonifatius selbst bei der Tat dabei sein.

Szenario 2: Der Pass von Roncevalles

Missionsziel: Verteidigen Sie Roncevalles.

Weitere Ziele:

Halten Sie im ersten Gefecht so lange durch, bis Verstärkung naht. Kehren Sie nach Roncevalles zurück und verteidigen Sie die Stadt. Nehmen Sie den Prinz der Mauren gefangen und bringen Sie ihn nach Roncevalles.



1. Sie müssen den baskischen Angriff überstehen, bis die ersehnte Verstärkung eintrifft und Ihnen zur Seite steht. Da die Truppen der Nachhut aus dem Osten herangeeilt kommen, sollten Sie die Flucht dorthin antreten.
2. Wenn Sie den Basken den Garaus gemacht haben, geht es weiter nach Roncevalles. Dort einmal angekommen, müssen Sie Ihre Mannen weiterentwickeln. Rekrutieren Sie unbedingt eine schlagkräftige Armee, da es anschließend wieder gegen die Basken geht.
3. An dieser Stelle treffen Sie erneut auf die Truppen der Basken. Vernichten Sie den Gegner mit der ausgebildeten Armee, damit der Rückweg mit dem schwarzen Prinz der Mauren nach Roncevalles einfacher wird.
4. Jetzt gilt es, den schwarzen Prinzen zu bekehren. Achtung: Töten Sie den Prinzen auf keinen Fall, da ansonsten das Spiel verloren geht!
5. Geleiten Sie nun den schwarzen Prinzen nach Roncevalles. Mindestens fünf Einheiten sollten ihn dabei bewachen.

Szenario 3: Vernichtung der Langobarden

Missionsziel: Besiegen Sie die Langobarden.

Legende		
★ Startpunkt	KA Kaserne	L Lager Karls des Großen
R Relikte	SA Schießanlage	LB Lagernde/lauernde Langobarden
M Marktplatz	WS Waffenschmiede	
K Kloster	B Burg	

Weiteres Ziel:

Zerstören Sie die Burg in Pavia.

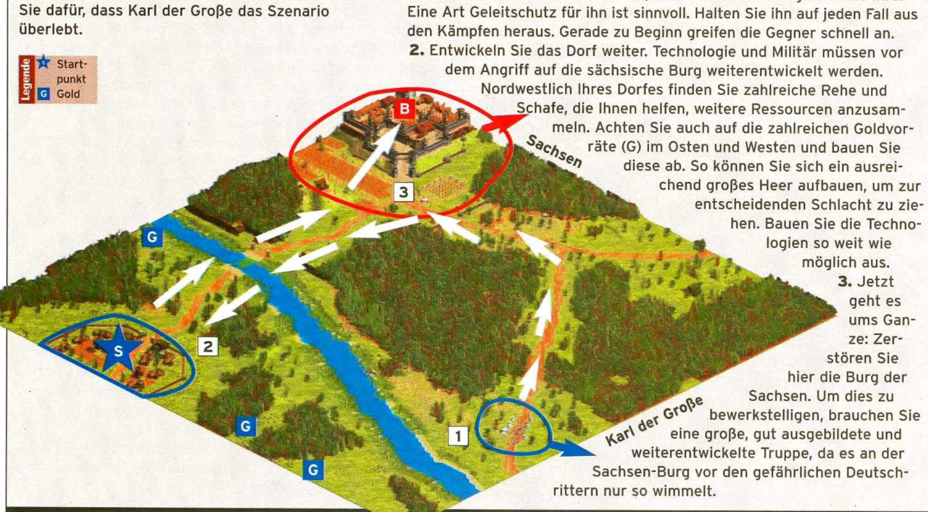


1. Hier finden Sie das Lager.
2. Nehmen Sie das Kloster ein und bringen Sie das Relikt aus dem Lager ins Kloster.
3. Wenn Sie sich mit mehreren Soldaten vor der Kaserne und der Schießanlage postieren, gehen diese in Ihren Besitz über. Zerstören Sie den Rest.
4. Vernichten Sie die Siedlung, denn das gibt Tribute.
5. Zerstören Sie auch diese Siedlung wegen der Tribute.
6. Treffen Sie einige Händler, die Ihnen gegen Gold Aufwertungen anbieten. Nehmen Sie den Marktplatz ein.
7. Besetzen Sie die Häuser.
8. Zerstören Sie das Dorf und nehmen Sie dort die Waffenschmiede ein.
9. Für Tribute sollten Sie auch diese Siedlung zerstören.
10. Nehmen Sie an dieser Stelle den Hafen ein und besetzen Sie die dort liegenden Boote, da Sie so Ihren Nahrungsvorrat auffüllen können.
11. Zerstören Sie die Burg. Achtung: Vorher sollten Sie unbedingt die Wachtürme im Nordosten der Stadt niederreißen. Dies gelingt am einfachsten über die Mauer hinweg.

Szenario 4: Aufstand der Sachsen

Missionsziel: Besiegen Sie Widukind.

Weitere Ziele:
Zerstören Sie die sächsische Burg. Sorgen Sie dafür, dass Karl der Große das Szenario überlebt.



1. Bringen Sie Karl den Großen und sein Heer zum Dorf. In der kompletten Mission müssen Sie darauf achten, dass Karl kein Haar gekrümmt wird. Eine Art Geleitschutz für ihn ist sinnvoll. Halten Sie ihn auf jeden Fall aus den Kämpfen heraus. Gerade zu Beginn greifen die Gegner schnell an.
2. Entwickeln Sie das Dorf weiter. Technologie und Militär müssen vor dem Angriff auf die sächsische Burg weiterentwickelt werden. Nordwestlich Ihres Dorfes finden Sie zahlreiche Rehe und Schafe, die Ihnen helfen, weitere Ressourcen anzusammeln. Achten Sie auch auf die zahlreichen Goldvorräte (G) im Osten und Westen und bauen Sie diese ab. So können Sie sich ein ausreichend großes Heer aufbauen, um zur entscheidenden Schlacht zu ziehen. Bauen Sie die Technologien so weit wie möglich aus.
3. Jetzt geht es ums Ganze: Zerstören Sie hier die Burg der Sachsen. Um dies zu bewerkstelligen, brauchen Sie eine große, gut ausgebildete und weiterentwickelte Truppe, da es an der Sachsen-Burg vor den gefährlichen Deutschrittern nur so wimmelt.

Szenario 5: Der Einfall der Wikinger

Missionsziel: Vergrößern Sie Ihre Bevölkerung auf 25 Dorfbewohner.

Weitere Missionsziele:
Das eigene Dorfzentrum darf nicht zerstört werden. Zerstören Sie das Wikinger-Dorf.

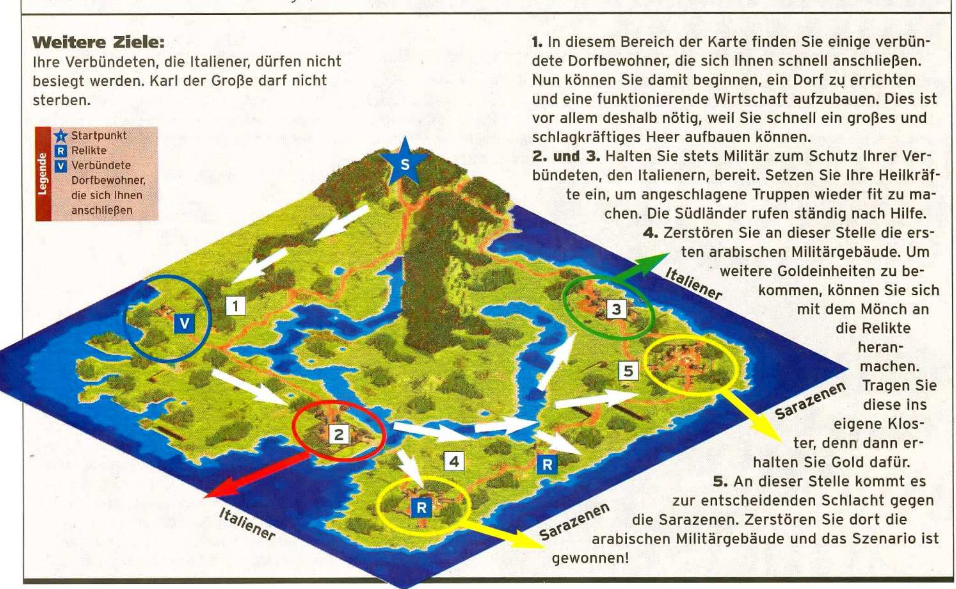


1. Entwickeln Sie sogleich in der Schmiede die Durchschlagskraft der Pfeile weiter. Wenn Sie währenddessen angegriffen werden, schicken Sie Ihre Dorfbewohner ins Dorfzentrum, indem Sie die Glocke läuten. So können Sie das Dorfzentrum schützen. Versuchen Sie gar nicht erst, den Hafen zu verteidigen, denn dies ist nahezu unmöglich. Das macht aber sowieso nichts, da man den Hafen in diesem Szenario nicht benötigt.
2. Schicken Sie möglichst früh einige Dorfbewohner zum Steinesammeln, da Sie so schon schnell wichtige Wachtürme errichten lassen können.
3. Verbündete kann man immer gut gebrauchen: Reiten Sie deshalb ebenfalls möglichst schnell in das friesische Dorf. Sobald Sie dort angekommen sind, schließen sich einige Verbündete Ihren Truppen an. So gestärkt können Sie zum nächsten und letzten Punkt des Szenarios voranschreiten.
4. Machen Sie den Wikingern den Garaus, indem Sie deren Dorf zerstören.

Szenario 6: Einfall der Araber

Missionsziel: Zerstören Sie alle Militärgebäude der Araber.

Weitere Ziele:
Ihre Verbündeten, die Italiener, dürfen nicht besiegt werden. Karl der Große darf nicht sterben.



1. In diesem Bereich der Karte finden Sie einige verbündete Dorfbewohner, die sich Ihnen schnell anschließen. Nun können Sie damit beginnen, ein Dorf zu errichten und eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen. Dies ist vor allem deshalb nötig, weil Sie schnell ein großes und schlagkräftiges Heer aufbauen können.
2. und 3. Halten Sie stets Militär zum Schutz Ihrer Verbündeten, den Italienern, bereit. Setzen Sie Ihre Heilkräfte ein, um angeschlagene Truppen wieder fit zu machen. Die Südländer rufen ständig nach Hilfe.
4. Zerstören Sie an dieser Stelle die ersten arabischen Militärgebäude. Um weitere Goldeinheiten zu bekommen, können Sie sich mit dem Mönch an die Relikte heranmachen. Tragen Sie diese ins eigene Kloster, denn dann erhalten Sie Gold dafür.
5. An dieser Stelle kommt es zur entscheidenden Schlacht gegen die Sarazenen. Zerstören Sie dort die arabischen Militärgebäude und das Szenario ist gewonnen!

Szenario 7: Verteidigung gegen die Magyaren

Missionsziel: Bauen Sie eine Burg auf dem Hochplateau.



Weiteres Ziel:
Bauen Sie eine Kirche im germanischen Dorf.

1. Bauen Sie an dieser Stelle Ihr Dorf. Gleich zu Beginn sollten Sie sich sputen und schnell in die Feudalzeit, nicht viel später in die Ritterzeit vordringen. Es ist möglich, dass Sie den Pass mit einer Mauer blockieren. Diese Taktik hat zwar den Vorteil, dass die Ungarn weniger aggressiv an Sie herankommen, doch andererseits kostet der Bau auch etliche Steine. Steine benötigen Sie wiederum später für den Bau der Burg auf dem Hochplateau, weshalb der Mauerbau nicht vorteilhaft scheint. Probieren Sie ihn erst aus, wenn Sie mehrmals an den Ungarn gescheitert sind. Teilen Sie Ihre Armee nicht in mehrere Teile, sondern lassen Sie diese zusammen, ansonsten sind Sie chancenlos gegen die Ungarn.
2. Bauen Sie hier das gewünschte Kloster.
3. Auf diesem Hochplateau muss die Burg errichtet werden. Dummerweise steht hier ein Wachturm des Gegners. „Säubern" Sie also erst das gesamte Gelände mit Soldaten, bevor Sie den Bau beginnen.

Kampagne 3: Das erneuerte Reich

Szenario 1: Heinrich der Vogler

Missionsziel: Heinrich der Vogler muss überleben.

Weitere Ziele:
Besiegen Sie das ungarische Heer. Unterwerfen Sie drei slawische Dörfer, errichten Sie in jedem Dorf einen Wachturm. Errichten Sie eine Burg.

Legende
- S Startpunkt
- G Gold
- B Hier Burg bauen
- BL Bergarbeiterlager

Abodriten
Heveller
Ungarn
Daleminzier

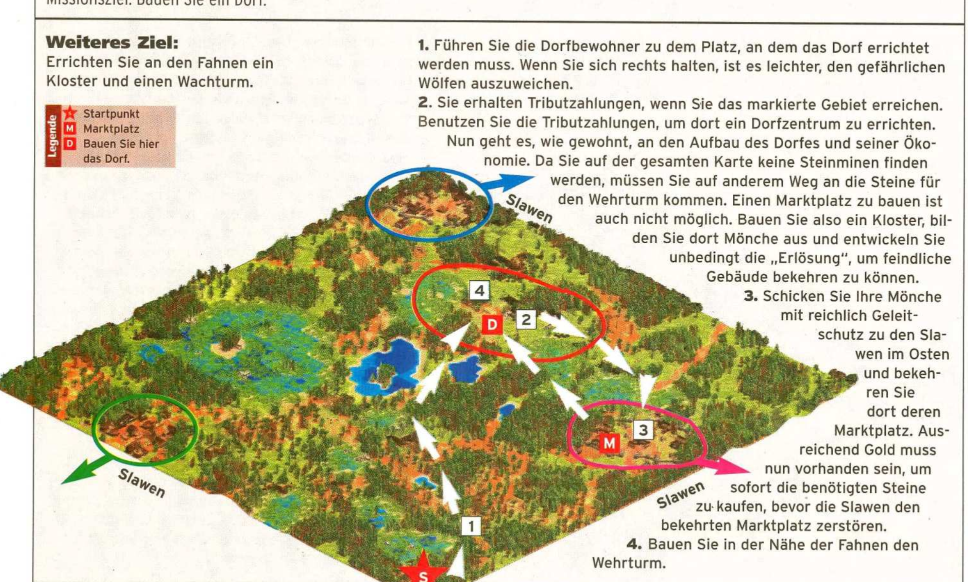
1. Als Erstes müssen Sie unbedingt 200 Goldtribute an die Ungarn zahlen, sonst greifen diese Sie sofort an. Entwickeln Sie die Technologie und Wirtschaft weiter. Bauen Sie eine gemischte Armee auf. Behalten Sie immer 200 Goldstücke in der Hinterhand, um alle zwölf Minuten Tribute an die Ungarn zu zahlen.
2. Nehmen Sie im Nordosten das Bergarbeiterlager ein und bauen Sie Gold ab.
3. Unterwerfen Sie das Dorf der Abodriten, indem Sie dort einen Wachturm errichten.
4. Wachturm erstellen
5. Wachturm errichten
6. Bauen Sie an der mit Fahnen markierten Stelle eine Burg. Sie erhalten dann automatisch eine Aufrüstung.
7. Die Tributzahlung dürfen Sie erst einstellen, wenn Sie eine starke Armee zur Verteidigung von Dorf und König haben. Man kann die letzte Tributzahlung auch provozieren, indem man den König in die Burg einquartiert. Die Ungarn greifen nach Ausbleiben der Zahlungen sehr schnell an. Besiegen Sie dann das ungarisches Heer!

Szenario 2: Die Gründung Magdeburgs

Missionsziel: Bauen Sie ein Dorf.

Weiteres Ziel:
Errichten Sie an den Fahnen ein Kloster und einen Wachturm.

1. Führen Sie die Dorfbewohner zu dem Platz, an dem das Dorf errichtet werden muss. Wenn Sie sich rechts halten, ist es leichter, den gefährlichen Wölfen auszuweichen.
2. Sie erhalten Tributzahlungen, wenn Sie das markierte Gebiet erreichen. Benutzen Sie die Tributzahlungen, um dort ein Dorfzentrum zu errichten. Nun geht es, wie gewohnt, an den Aufbau des Dorfes und seiner Ökonomie. Da Sie auf der gesamten Karte keine Steinminen finden werden, müssen Sie auf anderem Weg an die Steine für den Wehrturm kommen. Einen Marktplatz zu bauen ist auch nicht möglich. Bauen Sie also ein Kloster, bilden Sie dort Mönche aus und entwickeln Sie unbedingt die „Erlösung", um feindliche Gebäude bekehren zu können.
3. Schicken Sie Ihre Mönche mit reichlich Geleitschutz zu den Slawen im Osten und bekehren Sie dort deren Marktplatz. Ausreichend Gold muss nun vorhanden sein, um sofort die benötigten Steine zu kaufen, bevor die Slawen den bekehrten Marktplatz zerstören.
4. Bauen Sie in der Nähe der Fahnen den Wehrturm.



Szenario 3: Der erste Kreuzzug

Missionsziel: Besiegen Sie die Seldschuken.

Weitere Ziele:
Bringen Sie mindestens eine Einheit zur Burg der Franken und sprechen Sie dort mit dem Oberbefehlshaber. Zudem können Sie eine Einheit zum Hauptzelt der Normannen bringen, um den Angriff der verbündeten Normannen auf die Seldschuken auszulösen.

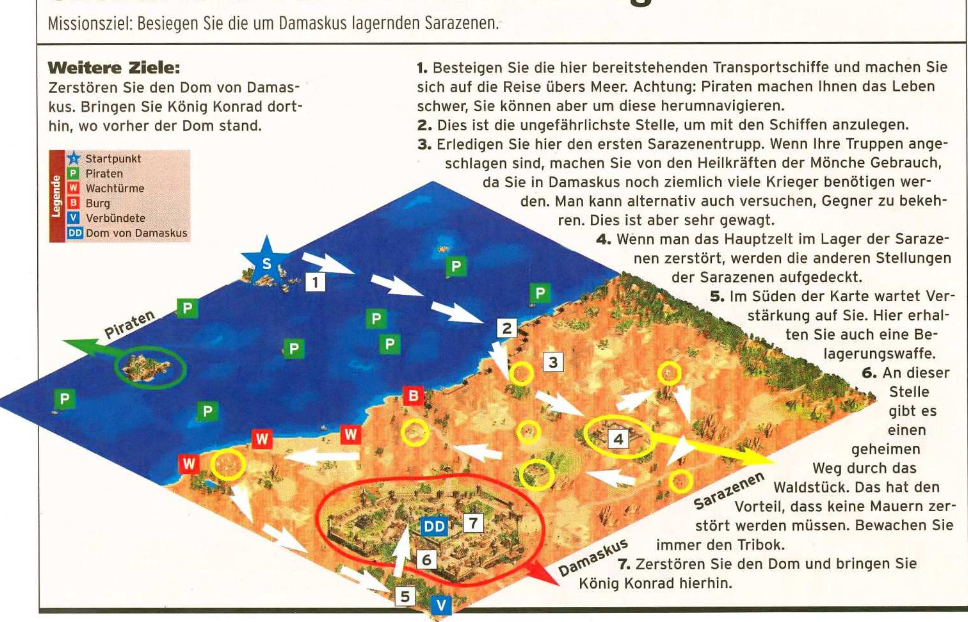


1. Idealerweise nehmen Sie sofort den „Hinterausgang" und flüchten nach Westen.
2. An dieser Stelle stehen drei Transportschiffe bereit.
3. Fahren Sie zur Burg der Franken und reden Sie dort mit deren Oberbefehlshaber. Nun geht das ganze Dorf in Ihren Besitz über. Entwickeln Sie jetzt das Dorf, die Technologien und die Wirtschaft.
4. Westlich des neuen Dorfes finden Sie einige Dorfbewohner (DB). Diese ergeben sich und schließen sich Ihnen an.
5. Während des Spiels erhält man die Nachricht, dass die verbündeten Normannen eingetroffen sind. Sollen diese die Seldschuken angreifen, schicken Sie einfach einen Krieger zum Hauptzelt. Dieses Ziel ist optional.
6. Wenn Ihre Armee stark genug ist, vernichten Sie hier die Seldschuken. Vergessen Sie dabei nicht, Belagerungswaffen einzusetzen.
7. Fahren Sie hier mit der Vernichtung der Seldschuken fort.

Szenario 4: Der zweite Kreuzzug

Missionsziel: Besiegen Sie die um Damaskus lagernden Sarazenen.

Weitere Ziele:
Zerstören Sie den Dom von Damaskus. Bringen Sie König Konrad dorthin, wo vorher der Dom stand.

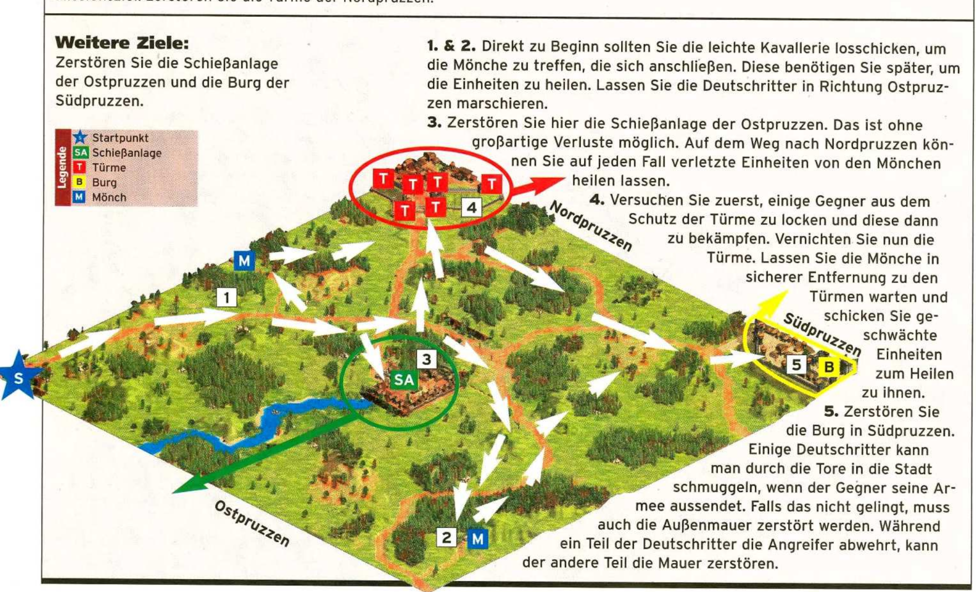


1. Besteigen Sie die hier bereitstehenden Transportschiffe und machen Sie sich auf die Reise übers Meer. Achtung: Piraten machen Ihnen das Leben schwer, Sie können aber um diese herumnavigieren.
2. Dies ist die ungefährlichste Stelle, um mit den Schiffen anzulegen.
3. Erledigen Sie hier den ersten Sarazenentrupp. Wenn Ihre Truppen angeschlagen sind, machen Sie von den Heilkräften der Mönche Gebrauch, da Sie in Damaskus noch ziemlich viele Krieger benötigen werden. Man kann alternativ auch versuchen, Gegner zu bekehren. Dies ist aber sehr gewagt.
4. Wenn man das Hauptzelt im Lager der Sarazenen zerstört, werden die anderen Stellungen der Sarazenen aufgedeckt.
5. Im Süden der Karte wartet Verstärkung auf Sie. Hier erhalten Sie auch eine Belagerungswaffe.
6. An dieser Stelle gibt es einen geheimen Weg durch das Waldstück. Das hat den Vorteil, dass keine Mauern zerstört werden müssen. Bewachen Sie immer den Tribok.
7. Zerstören Sie den Dom und bringen Sie König Konrad hierhin.

Szenario 5: Der deutsche Orden

Missionsziel: Zerstören Sie die Türme der Nordpruzzen.

Weitere Ziele:
Zerstören Sie die Schießanlage der Ostpruzzen und die Burg der Südpruzzen.



1. & 2. Direkt zu Beginn sollten Sie die leichte Kavallerie losschicken, um die Mönche zu treffen, die sich anschließen. Diese benötigen Sie später, um die Einheiten zu heilen. Lassen Sie die Deutschritter in Richtung Ostpruzzen marschieren.

3. Zerstören Sie hier die Schießanlage der Ostpruzzen. Das ist ohne großartige Verluste möglich. Auf dem Weg nach Nordpruzzen können Sie auf jeden Fall verletzte Einheiten von den Mönchen heilen lassen.

4. Versuchen Sie zuerst, einige Gegner aus dem Schutz der Türme zu locken und diese dann zu bekämpfen. Vernichten Sie nun die Türme. Lassen Sie die Mönche in sicherer Entfernung zu den Türmen warten und schicken Sie geschwächte Einheiten zum Heilen zu ihnen.

5. Zerstören Sie die Burg in Südpruzzen. Einige Deutschritter kann man durch die Tore in die Stadt schmuggeln, wenn der Gegner seine Armee aussendet. Falls das nicht gelingt, muss auch die Außenmauer zerstört werden. Während ein Teil der Deutschritter die Angreifer abwehrt, kann der andere Teil die Mauer zerstören.

Kampagne 4: Das Spätmittelalter

Szenario 1: Der Böhmenfeldzug

Missionsziel: Ziehen Sie in die Ostmark.

Weiteres Ziel:
Besiegen Sie König Ottokar II. auf dem Schlachtfeld.



1. Schicken Sie den berittenen Späher nach Südosten, um dort den Mönch aufzusuchen. Dieser schließt sich Ihnen daraufhin an.

2. Senden Sie die Paladine auf den Weg zur Siedlung.

3. Wenn sich der Mönch angeschlossen hat, geleiten Sie diesen in Richtung Böhmen. Warten Sie sicherheitshalber in einigem Abstand zur Stadt auf den Rest.

4. In der Siedlung finden Sie drei Sturmböcke, mit denen sich die böhmische Mauer hervorragend zerstören lässt. Achtung: Beschützen Sie die Sturmböcke auf dem Weg nach Böhmen mit den Paladinen.

5. Ottokar II. befindet sich im Süden der Stadt in unmittelbarer Nähe des Klosters. Mit den Sturmböcken vernichten Sie die Mauer und mit den Paladinen können Sie die gegnerische Armee ablenken. Verletzte Einheiten lassen Sie vom Mönch heilen. Sobald die Mauer gefallen ist, müssen Sie Ottokar II. angreifen. Er flüchtet ansonsten in die Burg. Vorsicht: Beim Kloster ist auch ein feindlicher Mönch, der versuchen wird, Ihre Paladine zu bekehren. Beauftragen Sie also besser mehr als einen Paladin mit dem Königsmord.

Szenario 2: Die Schlacht von Mühldorf

Missionsziel: Führen Sie Ihr Heer erfolgreich gegen die Habsburger.

Weiteres Ziel:
Sammeln Sie Relikte ein.



1. Bauen Sie gleich am Anfang ein Kloster und bilden Sie Mönche aus. Es stehen zu Beginn genug Reserven zur Verfügung, um die wichtigen militärischen Gebäude zu errichten. Lassen Sie Ihre Dorfbewohner trotzdem weiter sammeln.

2. Sammeln Sie so schnell wie möglich das erste Relikt ein. Es wird nicht gelingen, alle Relikte einzunehmen, um auf diese Weise das Spiel zu gewinnen, da die Relikte auf Habsburg'schem Boden sehr früh von den gegnerischen Mönchen in Besitz genommen werden. Durch das Einsammeln wenigstens eines Reliktes kann aber verhindert werden, dass der Gegner in den Besitz aller fünf Relikte gelangt, womit das Spiel schon so gut wie verloren wäre.

3. Ebenfalls zu Beginn sollten Sie die eigene Siedlung durch Mauern schützen – die Habsburger werden sehr früh angreifen.

4. & 5. Wenn der Gegner Ihnen nicht schon zuvorgekommen ist, sammeln Sie auch die anderen beiden Relikte ein und bringen diese ins Kloster.

6. & 7. Vernichten Sie die Habsburger. Benutzen Sie für die Zerstörung der Burg und der Wachtürme Triboks.

Szenario 3: Der Krieg der Hanse gegen Dänemark

Missionsziel: Zerstören Sie alle dänischen Häfen.

Weitere Ziele:
Besiegen Sie die dänische Landarmee. Zerstören Sie die Burg von König Erich. Verhindern Sie, dass mehr als 20 Schiffe in Ihren Hafen eindringen. Der Stadtrat Belisar und König Erich dürfen nicht sterben.



1. Die Dänen greifen schnell an. Zur Verteidigung des Hafens nehmen Sie Kanonentürme und bauen eine Burg am Hafeneingang. Anfangs genügt eine kleine Landarmee, um die Überfälle der Dänen über den Landweg abzuwehren. Konzentrieren Sie sich auf die Entwicklung Ihrer Flotte und die Verteidigung des Hafens.

2. Auf der vorgelagerten Insel stehen Kanonentürme und eine Burg. Außerdem werden von dort aus Belagerungskanoniers versuchen, Ihre Schiffe zu versenken.

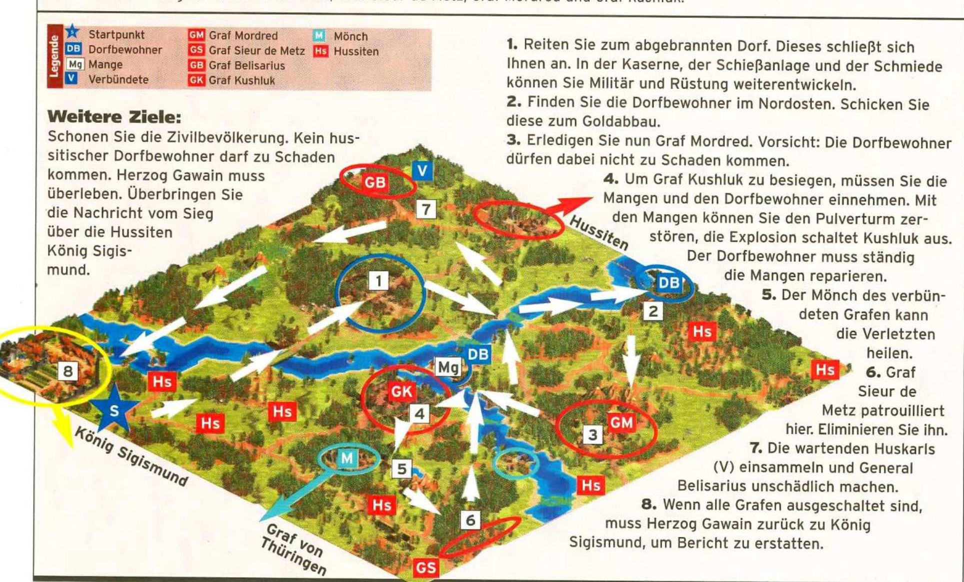
3. Kanonengaleonen sind am effektivsten, um die Bollwerke der Dänen zu zerstören. Zerstören Sie die drei Häfen an der Südost-Küste. Der vierte Hafen lässt sich später auch vom Land aus vernichten.

4. Sind die Häfen und Kanonentürme zerstört, landen Sie in Dänemark. Vernichten Sie die dänische Landarmee und zerstören Sie den letzten Hafen.

5. Beginnen Sie mit der Zerstörung der Burg. Vorsicht: König Erich wird die Burg verlassen, bevor sie völlig zerstört ist.

Szenario 4: Die Hussitenkriege

Missionsziel: Besiegen Sie Graf Belisarius, Graf Sieur de Metz, Graf Mordred und Graf Kushluk.



Weitere Ziele:
Schonen Sie die Zivilbevölkerung. Kein hussitischer Dorfbewohner darf zu Schaden kommen. Herzog Gawain muss überleben. Überbringen Sie die Nachricht vom Sieg über die Hussiten König Sigismund.

1. Reiten Sie zum abgebrannten Dorf. Dieses schließt sich Ihnen an. In der Kaserne, der Schießanlage und der Schmiede können Sie Militär und Rüstung weiterentwickeln.
2. Finden Sie die Dorfbewohner im Nordosten. Schicken Sie diese zum Goldabbau.
3. Erledigen Sie nun Graf Mordred. Vorsicht: Die Dorfbewohner dürfen dabei nicht zu Schaden kommen.
4. Um Graf Kushluk zu besiegen, müssen Sie die Mangen und den Dorfbewohner einnehmen. Mit den Mangen können Sie den Pulverturm zerstören, die Explosion schaltet Kushluk aus. Der Dorfbewohner muss ständig die Mangen reparieren.
5. Der Mönch des verbündeten Grafen kann die Verletzten heilen.
6. Graf Sieur de Metz patrouilliert hier. Eliminieren Sie ihn.
7. Die wartenden Huskarls (V) einsammeln und General Belisarius unschädlich machen.
8. Wenn alle Grafen ausgeschaltet sind, muss Herzog Gawain zurück zu König Sigismund, um Bericht zu erstatten.

Szenario 5: Die Belagerung Wiens

Missionsziel: Besiegen Sie das Heer des Großwesirs Kara Mustafa.

Weitere Ziele:
Zerstören Sie den Geschützturm des Heerführers Kara Mechmed Pascha. Erobern Sie die drei Marktkarren und bringen Sie diese nach Wien. Marktkarren und Marktplatz müssen unversehrt bleiben.



1. Verteidigen Sie Wien. Postieren Sie dazu die Belagerungswaffen zwischen den Mauern. Die Türken greifen mit Triboks an, die Sie schnell zerstören müssen, bevor sie zu viel Schaden anrichten.
2. Vernichten Sie die Türme und die Armee des osmanischen Heeres. Bekehren Sie danach den Marktkarren mit einem mitgebrachten Mönch und bringen Sie den Karren nach Wien. Vorsicht: Wenn der Karren noch nicht bekehrt ist, müssen Sie darauf achten, dass Sie ihn nicht versehentlich zerstören.
3. Zerstören Sie die Türme, Priester und Wachen, damit diese nicht den Abtransport des Marktkarrens behindern. Bekehren Sie darauf den Marktkarren und bringen Sie ihn ebenfalls nach Wien.
4. Gehen Sie hier genauso vor wie im vorigen Dorf.
5. Zerstören Sie den Kanonenturm von Kara Mechmed Pascha. Vernichten Sie anschließend die osmanische Wache.

Anstoß Action

Freistoßgötter, wohin man auch schaut

In der Bundesliga fallen nur selten Tore aus direkt verwandelten Freistößen, bei **Anstoß Action** hingegen haben die Programmierer anscheinend ihren Wunsch nach ansehnlichen Treffern ausgelebt. Zu 90 Prozent sind alle Freistöße im Tor, egal, ob Sie nun einen tollen Freistoßschützen zum Ort des Geschehens schicken oder nicht. Visieren Sie einfach die Ecke über der Mauer an (ein gutes Stück unter dem Querbalken, sonst klatscht das Leder an die Latte), halten den Schussknopf gedrückt und drehen das Steuerkreuz so, dass Sie einen Bogen um die Mauer hinbekommen. Die Wahrscheinlichkeit eines Tores ist wirklich sehr hoch.



IMMER DRAUF Entweder versuchen Sie, den Goalie zu überraschen, oder aber Sie spielen in Richtung Elfmeterpunkt, um dort einen Kopfball anzubringen.

Provozieren Sie Fouls und damit Freistöße in Tornähe!

Um die Schwäche des Programms in Tore umzumünzen, ist es ratsam, in Tornähe Freistöße zu provozieren. Auch das ist bei **Anstoß Action** fast schon zu leicht, vor allem, wenn ein Gegner Sie verfolgt. Schlagen Sie dann einen Haken und – sobald Sie abschätzen können, dass Sie nicht mehr weit kommen – vollführen Sie kurz vor dem Tackling des Gegners eine Aktion. Welche – ob Flanke, Schuss oder Trick –, ist egal. In vielen Fällen trifft der Verteidiger dann Ihr Schienbein und der Schiri verhängt einen Freistoß in Tornähe.

Nutzen Sie Eckstöße zu Ihrem Vorteil!

Ecken führen vor allem gegen schwache Torhüter zu recht sicheren Toren. Es gibt zwei Varianten, die zum Erfolg führen können. Die klassische Möglichkeit, die vor allem auch **FIFA**-Spieler regelmäßig ausführen müssen, ist folgende: Schlagen Sie den Ball in Richtung Elfmeterpunkt und kicken Sie per Direktabnahme ins Tor beziehungsweise köpfen Sie den Ball auf das Gehäuse. Variante 2 ist nicht immer so Erfolg versprechend: Spielen Sie den Ball hoch auf den Torwart. Ist dieser nicht der sicherste oder steht noch ein Verteidiger vor ihm, ist die Chance recht groß, dass einer der beiden den Ball in die Maschen drischt.

Passen Sie die Taktik Ihrem Kader an

Eine universell geltende Erfolgstaktik kann man bei **Anstoß Ac-**



AUA! Provozieren Sie Foulspiele, indem Sie kurz vor dem Eingreifen des Gegners eine Aktion wie den Versuch, zu flanken, einleiten.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER Trainieren Sie Werte wie die Abseitsfalle nur, wenn Sie auch mit einer solchen spielen wollen.



TORGARANTIE Wenn Sie die Pfeile so platziert haben, gelingt es mit über 90-prozentiger Wahrscheinlichkeit, ein Tor zu erzielen.

QUERTREIBER! Die Goalies sind auf der Linie bärenstark, weshalb Sie versuchen sollten, vor dem Pass einen Querpass anzubringen.

tion nicht herausfiltern. Sie müssen stets ein Auge auf den zur Verfügung stehenden Kader werfen. Haben Sie beispielsweise nur zwei Stürmer von Format, wäre eine 4-3-3-Taktik eine Schwächung. Bewährt hat sich allerdings, einen Libero aufzustellen, um so eine Absicherung vor dem Torwart postiert zu haben. Haben Sie keinen Libero im Team, ist es auch möglich, einen defensiven Mittelfeldspieler vor die Verteidigungslinie zu postieren, um anrollende Angriffe schon vorher abzufangen. Einige Spielereigenschaften haben in der Simulation an Bedeutung gewonnen. So ist „Laufstärke" jetzt eine wichtige Eigenschaft, da diese längere Sprints zulässt.

Auch im Falle einer gelb-roten oder roten Karte müssen Sie sich Ihren Kader gut anschauen und unbedingt umstellen. Versuchen Sie dann, die Räume eng zu machen, und vergessen Sie die Manndeckung. Mit Manndeckung sollten Sie eigentlich nur agieren, wenn es gilt, einen oder zwei spezielle Spieler des Gegners auszuschalten. Hat der Gegner einen echten Star, können Sie auch gleich zwei Spieler auf den Mann abstellen.

Das Training will gewichtet sein. So geht's!

Zwischen den Spieltagen haben Sie immer wieder Gelegenheit, Ihre Mannschaft durch Training auf Vordermann zu bringen. Wenn Sie einen Konditionswert von 65 oder mehr haben, können Sie darauf verzichten, auf Kondition bolzen zu lassen. Die Regeneration ist nur wichtig, wenn Sie „Ermüdung" in den Optionen eingestellt haben. Sie sollte nicht unter 55 betragen. Trainieren Sie vorrangig die Werte „Spielformen", „Pressing", „Freistöße" und „Technik". Wenn Sie einen der Werte einmal auf „Perfekt" stehen haben, können Sie einen oder zwei Trainingstage von diesem Wert wegnehmen und das „Perfekt" bleibt trotzdem erhalten. Wenn Sie ohne Abseitsfalle spielen, müssen Sie diese auch nicht trainieren lassen. Wenn Sie „Miese Tricks" trainieren, fallen die Schiris öfter auf Schwalben herein. So fliegen Sie gekonnt ab: Bei gedrückter „Finte"-Taste müssen Sie das Steuerkreuz gegen die Laufrichtung halten. Schwächere Schiris fallen darauf herein, lohnenswerter ist es aber eigentlich immer, einen Alleingang mit einem Schuss oder Pass abzuschließen.

1:1-Situationen: Der Ball will einfach nicht rein. Was tun?

Die Torhüter verhalten sich bei Weitschüssen zum Teil völlig dämlich und sehen einfach nur zu, wie der Ball ins Tor trudelt. Dafür sind die Schlussmänner in 1:1-Situationen fast schon zu stark. In 1:1-Situationen kann man den Torwart selten per Schuss überwinden.

Probieren Sie einmal aus, per Kurzpass-Taste zu schieben. Dies klappt besonders oft, wenn Sie schräg aufs Tor zulaufen. Allerdings muss der Torwart dazu bereits auf den ballführenden Spieler zukommen. Bei Fernschüssen können Sie bestimmen, ob hoch oder flach geschossen werden soll. Für einen Flachschuss müssen Sie bei gedrückter Schusstaste das Steuerkreuz gegen die Laufrichtung halten, bevor Sie die Schusstaste loslassen.

Wer kombiniert, gewinnt: Spielen Sie schnelle Pässe!

Flugkopfbälle, Fallrückzieher und ähnliche spektakuläre Aktionen sind nur möglich, wenn Sie die Schusstaste bereits drücken, während sich der Ball noch in der Luft befindet. Durch mehrfaches Drücken der „Kurzpass"-Taste bei freiem Ball können Sie auch gekonnte Ballstafetten spielen. Die schnellen Pässe sind die beste Möglichkeit, das Spielfeld in Windeseile zu überbrücken. Das einzige Probleme daran ist, dass Sie diese beinahe blind spielen müssen, um schnell genug zu sein. Die Lösung des Problems ist die Aktivierung der Spielfeldradars. So können Sie schnell sehen, ob ein Mitspieler frei steht oder nicht.

Im Gegensatz zu **FIFA 2001** ist es fast unmöglich, mit einem Spieler einen Durchmarsch von der eigenen Hälfte zum gegnerischen Tor zu machen.

Gegen defensiv agierende Gegner können Sie in der eigenen Hälfte Querpässe spielen, um die Gegenspieler herauszulocken und so Räume zu öffnen. Haben Sie dann einen schnellen Stürmer in Ihren Reihen, können Sie versuchen, diesen mit einem Steilpass in den Rücken der Abwehr in Szene zu setzen.

THORSTEN SEIFFERT


Renner oder Penner?
PC Action zieht schwachen Games gnadenlos die Ohren lang. Und sagt, bei welchem Spiel man bedenkenlos zuschlagen kann. Verlässlich, monatlich, unbestechlich.
Ab 20. Juni neu am Kiosk.
PC Action – hart, aber gerecht
Ein Magazin von COMPUTEC MEDIA
PC ACTION
2 CD-ROMs
Soldier of Fortune 2
Counter-Strike
Conflict Zone
MAX PAYNE
Die Baller- und Grafik-Orgie des Jahres

Black & White

Viele Jahre musste die Fangemeinde auf dieses Spiel warten. Damit Sie keine Jahre zum Durchspielen benötigen, erläutern wir Ihnen auf den folgenden 36 Seiten alle Rätsel und bieten Ihnen allgemeine Tipps zu allen wichtigen Fragen. Mit dieser Komplettlösung werden Sie mühelos der alleinige Herscher über die fünf Inseln von Eden.

ERLEUCHTUNG
Der Tiger hat durch Abgucken gelernt, wie er die Menschen zu Züchtern macht.

Allgemeine Tipps

Benötige ich nur die Maus zum Spielen?

Sie können **Black & White** ausschließlich mit der Maus spielen, sollten aber zusätzlich die Tastatur zu Hilfe nehmen. Wenn Sie den Neigungswinkel mit der Tastatur einstellen, ersparen Sie sich das umständliche Hantieren mit der Maus. Außerdem brauchen Sie nicht zu Ihrem Tempel zu schweben, um sich über die gegenwärtigen Aktivitäten auf Ihrer Insel zu informieren. Diese erreichen Sie bequem über die F-Tasten. Die Taste, mit der Sie Ihre Kreatur anleinen können, werden Sie ebenfalls sehr häufig benutzen.

Wie vermehre ich meine Bevölkerung?

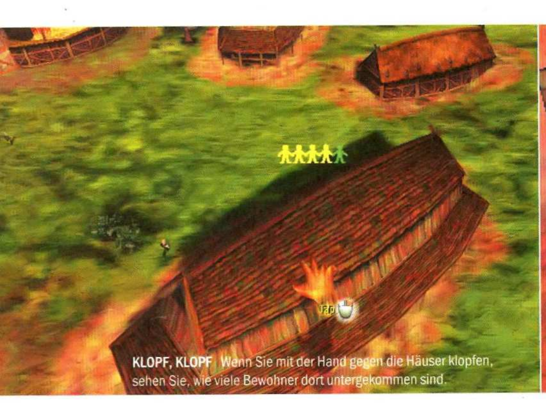
Zu jeder funktionierenden Wirtschaft gehören Menschen, die arbeiten. Achten Sie deshalb verstärkt auf den Nachwuchs. Anscheinend sind aber einige Brüter etwas kontaktarm. Greifen Sie diesen schüchternen Menschen unter die Arme, indem Sie sich nach einem „arbeitslosen" Brüter umschauen, ihn an die Hand nehmen und zu einem Partner bringen. Dadurch beschleunigen Sie den Vermehrungsprozess. Die Fortpflanzung findet jedoch nur dann statt, wenn eine passende Unterkunft zur freien Verfügung steht. Verteilen Sie deshalb nach einem Hausbau die Plätze an eine Dame, damit diese sich ausgiebig um den Nachwuchs kümmern kann. Denken Sie daran, dass eine Übervölkerung wesentlich effektiver ist als ein Dorf, in dem kaum eine Menschenseele lebt.

Welche Aufgaben soll ich verteilen?

Sie können jedem Menschen eine Tätigkeit aus einer Vielzahl von Berufen zuteilen. Dennoch macht es Sinn, einige Dinge selber in die Hand zu nehmen. Wenn Sie einen Einwohner zum Angeln schicken, muss dieser auf den meisten Inseln einen weiten Weg zurücklegen, bevor er zum Meer gelangt. Im Gegensatz dazu muss ein Farmer lediglich ein paar Schritte gehen, bevor er sein Feld erreicht. Begeben Sie sich daher selber zum Meer und holen Sie die Fische mit Ihrer Hand aus dem Wasser. Da Sie mit einem Fang bis zu 1.400 Einheiten Fisch sammeln können, brauchen Sie nur selten zu angeln. Alternativ können Sie auch Ihrer



B


KLOPF, KLOPF Wenn Sie mit der Hand gegen die Häuser klopfen, sehen Sie, wie viele Bewohner dort untergekommen sind.


MARKIERT Wunder-Spender sollten Sie mit einer Markierung belegen. So können Sie immer schnell auf die Wunder zugreifen.

Kreatur diese Tätigkeit zuweisen. Die eingesparten Arbeiter können Sie zu wichtigeren Aufgaben abkommandieren oder beten lassen. Werfen Sie dazu zwischendurch einen Blick in Ihren Tempel. Dort sehen Sie auf einen Blick, welche Tätigkeiten Ihre Menschen zur Zeit ausführen und bei welchen Berufen noch Bedarf an Arbeitskräften besteht.

Wie gelange ich schneller von einem Punkt zum anderen?

Sie haben die Möglichkeit, bis zu sechs Positionen auf der Insel zu speichern. Diese Punkte erreichen Sie durch einen Tastendruck. Wenn Sie zum Beispiel in einen Kampf verwickelt sind, sollten Sie eine Markierung beim Schauplatz des Kampfes und eine bei einem Wunderspender für Heilung platzieren. Hat Ihre Kreatur Schaden erlitten, können Sie nun ganz bequem einen Heilungszauber organisieren, ohne dabei kostbare Zeit zu verlieren.

Wie stärke ich den Glauben?

Der Glaube ist das Fundament Ihrer göttlichen Tätigkeit. Darum benötigen Sie viele Gläubige, die Sie anbeten und dadurch die nötige Energie für Ihre Zaubersprüche spenden. Kümmern Sie sich um Ihre Untertanen und unterstützen Sie sie in ihrem Tun und Handeln. Sie können das natürlich auch Ihrer Kreatur überlassen, indem Sie diese im Mittelpunkt des Dorfes anleinen und Gutes tun lassen. Verwenden Sie dazu die Leine der Gutmütigkeit. Wenn Sie sich jedoch für die dunkle Seite der Macht entschieden haben, tun Sie etwas Böses. Zum Beispiel können Sie ein Haus zerstören, um den Bewohnern Ihre Macht zu demonstrieren. Übrigens können Sie Bäume und Felsen in der Nähe des Tempels platzieren. Mit diesem positiven Ambiente lässt es sich gleich viel besser beten und Ihre Menschen produzieren mehr Energie. Vergessen Sie aber nicht, etwas Nahrung neben den Tempel zu legen.

Müssen meine Menschen immer zum Tempel laufen, um zu beten?

Ja, müssen sie. Das kann mitunter sehr lange dauern, bis ein Volk von einem anderen Teil der Insel die Gebetsstätte erreicht. Falls Sie dringend Kraft für Ihren Zauber benötigen, greifen Sie Ihren Schützlingen unter die Arme und transportieren Sie sie mit Ihrer Hand zum Tempel. Wenn Sie über einen Teleport-Zauber verfügen, können Sie auch einen solchen Zauber in der Mitte eines Dorfes sprechen und den Ausgang beim Tempel zaubern. Wenn die Be-

BEAM ME UP Dank des Teleporters kommen die Einwohner in Windeseile zum Tempel, um dort zu beten.


FLAUSCHIG Binden Sie Ihre Kreatur mit der flauschigen Leine an das Dorfzentrum, damit sie dem Volk hilft.





TITAN Die schiere Größe Ihrer Kreatur reicht oft aus, um ganze Landstriche zu bekehren.



FLAMMENMEER Wenn Sie ein Dorf in Flammen setzen, steigt der Glaube. Wenn Sie nicht allzu böse sein wollen, können Sie das Feuer anschließend mit dem Regen-Zauber wieder löschen.

wohner des Dorfes in den Teleporter springen, erscheinen sie sofort beim Tempel. Dadurch sind Ihre Untertanen wesentlich mobiler und können effektiver beten.

Wie zeichne ich die Zaubersprüche?

Das Zeichen für einen Zauberspruch zu erstellen, ist in der Hitze des Gefechts meist ein schwieriges Unterfangen. Beginnen Sie deshalb schon früh, diese Figuren zu üben. Als kleine Hilfestellung stehen Ihnen dazu die kleinen Symbole am unteren rechten Rand des Bildschirms zur Verfügung. Wenn Sie auf den weißen Punkt achten, wissen Sie genau, auf welche Weise Sie das Zeichen malen müssen. Führen Sie die Bewegungen langsam aus. So gehen Sie sicher, dass das Programm nicht einen gezogenen Strich unterschlägt und der Zauber nicht funktioniert. Das wichtigste Symbol ist das R. Damit können Sie den zuletzt gewählten Zauber wiederholen.

MALERMEISTER Üben Sie die Zaubersprüche intensiv. Später haben Sie keine Zeit für Missgeschicke.

Wie entledige ich mich eines Zauberspruchs?

Wenn Sie einen Zauberspruch in der Hand halten, können Sie diesen durch Schütteln der Hand wieder deaktivieren. Leider ist dieser Spruch, wenn es sich um einen Einweg-Zauber handelt, hinterher unwiderruflich verloren. Sie sind also gezwungen, einen weiteren zu finden. Gerade bei Einweg-Zaubern, die Sie unter Bäumen und Felsen finden, ist ein solcher Verlust äußerst bedauerlich, da Sie mitunter einen sehr seltenen Zauber verlieren. Überlegen Sie sich deshalb sehr genau, wann und wofür Sie diesen Zauber einsetzen wollen. Anders verhält es sich jedoch bei Zaubersprüchen, die Sie durch die Gebete Ihrer Untertanen erhalten. Wenn Sie einen solchen Zauber wegschütteln, fließt die Energie wieder zu Ihrem Tempel zurück und Sie können ihn wieder sprechen.

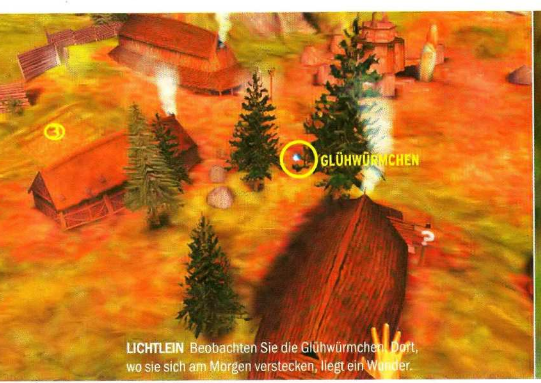
Was sind die leuchtenden Punkte in der Nacht?

Dabei handelt es sich um Glühwürmchen. Platzieren Sie Steine und Bäume neben den Häusern, das lockt die Glühwürmchen an. Achten Sie darauf, über welchem Gebiet sie ihre Runden drehen. Wenn sie am nächsten Morgen verschwunden sind, heben Sie die jeweiligen Steine und Bäume auf und schauen darunter. Dort finden Sie mit etwas Glück nützliche Zaubersprüche, die Sie aber nur einmalig einsetzen können.

Wachsen die Bäume nach?

Wenn Sie Bäume aus der Erde reißen, dauert es ziemlich lange, bis neue wachsen. Vermeiden Sie einen kompletten Raubbau an der Natur und lassen Sie ein paar Bäume an ihrem Platz. Sprechen Sie einen Regenzauber, um das Wachstum der kleinen Bäume zu beschleunigen, oder verpflanzen Sie diese einfach in das Meer. Bei Schafherden und anderen Tieren verhält es sich genauso. Diese müssen Sie nur nicht gießen. Die Tiere vermehren sich von allein. Nach einer gewissen Zeit haben Sie eine ganze Wiese voller Tiere.





LICHTLEIN Beobachten Sie die Glühwürmchen. Dort, wo sie sich am Morgen verstecken, liegt ein Wunder.



MONSUN Mit der göttlichen Gießkanne wachsen kleine Bäume schnell heran.

Scheuen Sie sich deshalb nicht, das eine oder andere Tier ins Lager zu verfrachten. Der Nachschub an Fleisch ist garantiert.

Holzzauber oder Waldzauber?

Setzen Sie verstärkt den Holzzauber ein, wenn Sie nur noch wenig Baumaterial besitzen. Der Waldzauber sieht zwar ungemein schick aus, hat aber im Gegensatz zum Holzzauber kaum einen Vorteil. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Sie Bäume aus dem Boden reißen müssen, anstatt das Holz wie beim Holzzauber gleich direkt ins Lager zu zaubern. Wenn Ihre Gefolgsleute nicht permanent beten, verschwindet der gezauberte Wald nach einer kurzen Zeit.

Wo bekomme ich sonst Holz her?

Wenn Sie sehr dringend Holz benötigen und weit und breit keine Bäume zur Verfügung stehen, können Sie auch die Zäune abreißen und in das Lager zurückbefördern. Achten Sie nach dem Bau eines Hauses darauf, dass kein ungenutztes Holz neben dem Gebäude liegt. Nach der Fertigstellung des Hauses bleibt das Holz liegen und wird nicht mehr benutzt. Werfen Sie es daher wieder in das Lager oder transportieren Sie es zum nächsten Rohbau.

Easter Egg

Tun Sie einfach mal eine etwas längere Zeit gar nichts. Die Programmierer haben sich für solche Fälle einige witzige Dialoge zwischen dem Engel und dem Teufel einfallen lassen, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Speichern Sie aber vorher Ihren Spielstand. Ihre Kreatur könnte Ihre Abwesenheit sonst ausnutzen und einige böse Dinge anstellen, die nicht in Ihre Erziehung passen.

Wie baue ich größere Häuser?

Wenn Sie später die Möglichkeit haben, mithilfe der Gerüste Häuser zu bauen, können Sie deren Größe durch das Zusammenfügen der Gerüste beeinflussen. Dabei gilt: Je mehr Gerüste Sie ineinander stecken, desto größer wird das Gebäude. Damit Sie die Baugerüste in aller Ruhe zusammensetzen können, sollten Sie das auf dem Hof des Schreiners erledigen. Wenn Sie das auf einer offenen Fläche machen, können Sie Pech haben und Ihre Bewohner fangen schon an zu bauen, obwohl Sie noch nicht die gewünschte Anzahl Gerüste miteinander kombiniert haben.

Wie viel Holz benötige ich für den Bau eines Hauses?

Das hängt von der Größe des Hauses ab. Wenn der Rohbau steht, müssen Sie lediglich Ihre Hand über das Gebäude halten. Nach kurzer Zeit erscheint eine Zahl, die Ihnen angibt, wie viel Holz die Arbeiter für den Bau benötigen. Tipp: Wenn Sie Holz für ein Gebäude benötigen, können Sie die Bäume einfach auf den Rohbau werfen. Dadurch sparen Sie und die Dorfbewohner sich den zeitaufwendigen Gang zum Lagerhaus.


LERNFAHIG Da der Wald-Zauber konstant wirkt, lernt die Kreatur ihn stetig, wenn sie in der Nähe ist.



HANDWERKER Kombinieren Sie mehrere Gerüste, um größere Gebäude zu bauen.

Gut oder böse?

Dies ist die dominanteste Frage im ganzen Spiel. Die Antwort fällt dabei aber sehr einfach aus: Machen Sie, was Sie wollen. Es gibt keine richtige und keine falsche Vorgehensweise in diesem Spiel. Ihre beiden Berater sagen Ihnen sehr konkret, was genau Sie tun sollen, um gut oder böse zu sein. Die Entscheidung liegt jedes Mal von neuem bei Ihnen. Probieren Sie ruhig beide Varianten aus. So bekommen Sie zu sehen, welche Vorteile jede Seite hat.

Kann ich nur gut oder nur böse spielen?

Sie können! Ob Sie damit weit kommen, ist eine andere Frage. Wenn Sie Ihre Kreatur zu einem Schoßhund erziehen, werden Sie gegen die mächtigen Geschöpfe anderer Götter kaum eine Chance haben. Tyrannisieren Sie durchgehend Ihr Volk, werden Ihnen die Untertanen ausgehen. Sie haben aber auch die Möglichkeit, ein Gott zu sein, der sich nicht nur auf eine Seite konzentriert, sondern zwischen guten und bösen Taten wechselt.

Was zeichnet einen bösen Gott aus?

Die Belange des Volkes werden nur dann erfüllt, wenn es dem Gott gerade in den Kram passt. Seine Macht zieht der dunkle Gott aus der Furcht seiner Untertanen. Menschen sind nur zum Beten da – oder dienen ihm als Opfergabe. Dennoch muss er sich in einem gewissen Maße um die Belange seiner Untertanen kümmern, damit ihm diese nicht ausgehen.

Was zeichnet einen guten Gott aus?

Ein guter (weißer) Gott zieht seine Macht aus dem Respekt und der Dankbarkeit seines Volkes. Er kümmert sich stets um die Bedürfnisse seiner Untertanen und hält Unheil und Boshaftigkeiten von ihnen fern. Ein fürsorglicher Gott würde keine Menschen opfern oder fremde Völker überfallen.

Die Kreatur

Welche Aufgabe übernimmt die Kreatur?

Das kommt ganz darauf an, wie Sie das Geschöpf trainieren. Die Kreatur kann im Prinzip all das tun, was Sie als Gott auch können – und einiges mehr. Ihr Volk wird das Geschöpf entweder fürchten oder verehren. Ein immenser Vorteil der Kreatur ist, dass sie auch außerhalb Ihres göttlichen Machtbereiches wirken kann. Darunter fallen zum Beispiel die häufig anzutreffenden Rettungsaufgaben. Wenn Sie Ihrer Kreatur beigebracht haben, Menschen zu fressen, werden Sie Schwierigkeiten damit haben, diese Aufgaben auf eine gute Art und Weise zu beenden. Denn jedes Mal, wenn Ihre Kreatur eine Person aus einer misslichen Lage befreit, wird sie das Unfallopfer unmittelbar nach dem Aufheben verschlingen.

Der Kreatur ein Vorbild

Sie werden bei all Ihren Taten aufmerksam beobachtet (auch ohne Leine). Passen Sie also auf, was Sie

ABTASTEN Wenn Sie Ihre Hand über eine Baustelle halten, sehen Sie, wie viel Holz noch gebraucht wird.





DOKTORSPIELCHEN Wer sich gut um sein Volk kümmert und es heilt, wird als guter Gott verehrt.

B

in Gegenwart Ihrer Kreatur anstellen. Wenn Sie einfach mal Lust haben, einen Bewohner durch die Luft zu schleudern oder ein Haus mit einem Felsen oder Feuerball zu zerstören, sollten Sie das nicht die Kreatur sehen lassen, außer, Sie wollen sie dazu erziehen, es Ihnen gleichzutun.

Wie intensiv soll ich loben und bestrafen?

Das kommt darauf an, was Sie dem Tier beibringen wollen. Soll es beispielsweise nett zu den Bewohnern sein, ist eine ordentliche Tracht Prügel für den Verzehr eines Menschen durchaus gerechtfertigt (100 Prozent). Für kleinere Vergehen sollten Sie auch mildere Strafen verhängen. Am Anfang des Kreatur-Trainings setzen Sie mit 100%-Strafen die Extreme von Gut und Böse fest. Beispiel: Sie bestrafen die Kreatur für den Verzehr eines Rindes, weil Sie wollen, dass es sich hauptsächlich von Getreide ernährt. Die Strafe sollte weitaus schwächer sein als für einen gefressenen Menschen.

Zuckerbrot und Peitsche

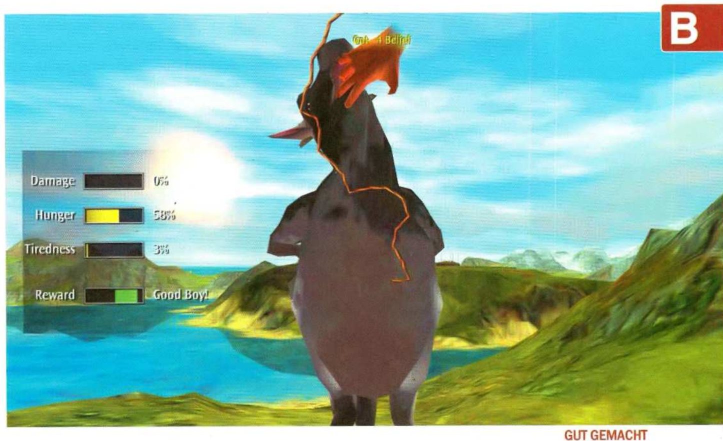
Besonders in der frühen Lernphase ist es sehr wichtig, dass Sie Ihre Kreatur überwachen und ständig zurechtweisen. Seien Sie streng und überaus konsequent. Loben und bestrafen Sie das Geschöpf oft. Bedenken Sie: Ihre Kreatur kommt komplett ohne Wertesystem in Ihre Obhut und bekommt nur durch Ihre Weisungen ein Gespür für Gut und Böse. Lassen Sie deshalb gerade in der Anfangsphase des Spiels Ihre Kreatur niemals unbeaufsichtigt durch die Dörfer marschieren.

Worauf muss ich bei der Bestrafung achten?

Achten Sie darauf, dass sich Ihre Kreatur während einer Bestrafung nicht in der Nähe eines Gebäudes oder mitten im Dorfzentrum befindet. Wenn Sie zu stark zuschlagen, stürzt Ihr Geschöpf und zerstört dabei unter Umständen eines der umliegenden Gebäude. Suchen Sie sich deshalb einen freien Platz für solche Strafaktionen. Wenn Ihre Kreatur in einem Dorf steht und etwas Böses anstellt, Sie sie aber erst aus dem Dorf bugsieren und dort verprügeln, wird sie die Bestrafung nicht richtig deuten. Wie bei einem Haustier muss die Bestrafung kurz nach dem Vorfall erfolgen. Wenn es sich jedoch um ein kleineres Vergehen handelt, sollten Sie entweder ganz auf die Bestrafung verzichten oder zu eher moderateren Mitteln greifen, so dass Ihre Kreatur bei einer Züchtigung nicht einige Gebäude zerstört.

Interaktion mit Objekten

Sie sollten Ihrer Kreatur zu Beginn alle möglichen Gegenstände in die Hand geben. Beobachten Sie, was sie damit anstellt, und strafen beziehungsweise loben Sie sie entsprechend. Wenn Sie das Geschöpf dazu ermutigen wollen, etwas zu fressen, streicheln Sie ihm den Bauch, während es den Gegenstand in der Hand hält. So können Sie beeinflussen, was Ihre Kreatur von nun an fressen soll und was nicht.



GUT GEMACHT Loben Sie Ihre Kreatur, wenn Sie einen Befehl ordnungsgemäß ausgeführt hat.



WEITWURF Wenn Ihre Kreatur gegen Ihren Wunsch randaliert, ist eine Tracht Prügel fällig.



DEMOLIERT Wer seine Kreatur direkt neben Gebäuden verdrischt, muss mit Bauschäden rechnen!

Wie sorgt die Kreatur für Nachwuchs?

Sie können Ihrer Kreatur sogar beibringen, Brüter zu erzeugen. Nehmen Sie Ihre Kreatur an die Lernleine und gehen Sie in eines Ihrer Dörfer. Schnappen Sie sich dort eine Frau und setzen Sie sie zu einem paarungswilligen Mann. Selbst die dümmste Kreatur versteht auf Anhieb, wie das funktioniert, und ahmt Ihr Verhalten nach. Bedenken Sie aber, dass Ihre Kreatur bei jeder Gelegenheit, die sich bietet, einen Brüter aus den Reihen der Arbeitslosen auserwählt.

Warum wächst meine Kreatur so langsam?

Ihre Kreatur wächst nur, während sie schläft und frisst. Gönnen Sie ihr deshalb einige Pausen und sorgen Sie am Anfang für Futter. Wenn Ihre Kreatur schon etwas fortgeschrittener ist, brauchen Sie sich um solche Dinge nicht mehr zu kümmern.

Darf meine Kreatur nur bestimmte Dinge essen?

Nein. Sämtliche Kreaturen können alle Nahrungsmittel fressen, die zur Verfügung stehen. Eine Kuh muss zum Beispiel nicht zwangsläufig nur Getreide fressen. Als Nahrungsmittel eignen sich Fleisch (Kühe, Schweine, Schafe, Pferde), Getreide und Fisch. Bedenken Sie jedoch, dass Ihre Kreatur nach dem Verzehr von Fleisch eher zu aggressivem Verhalten tendiert, wohingegen vegetarische Ernährung genau das Gegenteil bewirkt. Wenn Sie Ihrem Geschöpf beibringen möchten, Menschen zu verspeisen, können Sie es sogar dazu bringen, dass es sich auf ein von Ihnen festgelegtes Geschlecht konzentriert.

Konsequentes Training

Lob und Strafe müssen direkt nach einer Aktion erfolgen. Außerdem ist es wichtig, konsequent zu maßregeln. Wenn Sie Ihr Geschöpf je nach Lust und Laune verdreschen oder kraulen, wird es nie vernünftig lernen. Eine inkonsequente Erziehung kann zu sehr merkwürdigen Verhaltensmustern führen.

Wie trainiere ich meine Kreatur effektiv?

Richten Sie sich eine Art Trainingslager ein. Errichten Sie es an einem Feld oder Ihrem Lager, indem Sie im Laufe Ihrer Reisen über die Insel die Einweg-Zauber einsammeln und an diesen Plätzen horten. Wenn Sie genügend gesammelt haben, schnappen Sie sich Ihre Kreatur, bringen sie zu dem vorbereiteten Trainingslager und setzen alle Zauber ein. Aufgrund der schnell aufeinander folgenden Zaubersprüche können Sie davon ausgehen, dass Sie die ungeteilte Aufmerksamkeit Ihrer Kreatur besitzen. Auf der zweiten Insel erhalten Sie einen Zauberspruch, mit dem Sie einen Wald herbeizaubern können. Stellen Sie Ihr Tier an die Stelle, an der der Wald entsteht, und leinen Sie sie dort an einem Baum fest. Ihre Kreatur wird lernen, diesen Zauber zu sprechen, solange der Wald steht.

Wann soll ich die Kreatur wechseln?

Es ist nicht nötig, die Kreatur zu wechseln. Sie können sich jedoch die Vorteile einer anderen Kreatur zunutze machen. Wenn Sie sich zu Beginn des Spiels für den Tiger entschieden haben, besitzen Sie ein sehr kampfstarkes, aber relativ geistarmes Wesen. Deshalb können Sie, nachdem Sie das Schaf-Rätsel gelöst haben, zum Schaf wechseln. Diese Kreatur lernt wesentlich schneller. Wenn Sie genügend gelernt haben, wechseln Sie einfach zum Tiger zurück und übernehmen automatisch die gesammelten Erfahrungen. Mit dieser Methode gelangen Sie an einen intelligenten Kämpfer.

Die Leinen

Legen Sie Ihre Kreatur zu Anfang des Trainings oft an die Lernleine. Wenn Ihr Schützling etwas gelernt hat, sollten Sie dies sofort überprüfen, indem Sie ihn von der Leine nehmen. Nutzen Sie auch die Möglichkeit, das Tier an einem Gegenstand zu befestigen. Binden Sie die Kreatur zum Beispiel an das Lagerhaus, damit es die Bewohner beim Einlagern von Nahrung und Holz beobachten kann. Später können Sie mit der Leine den Aktionsradius der Kreatur vergrößern oder verkleinern.

Verlernt meine Kreatur ihre Fähigkeiten?

Glücklicherweise verlernt Ihre Kreatur weder Fähigkeiten noch Charaktereigenschaften, die Sie ihr im Verlauf des Spiels beibringen. Selbst wenn Sie einen alten Spielstand laden, werden die Charaktereigenschaften und die gelernten Zauber übertragen. Wenn Sie etwas Böses getan haben und diese Handlung durch Laden eines älteren Spielstandes widerrufen wollen, wird Ihnen das nicht gelingen. Überlegen Sie sich also ganz genau, welche Handlungen Sie ausführen und welche Sie besser sein lassen.



ZAUBERÜBUNG An der Leine begreift selbst der langsame Tiger, was man ihm beibringen will.

B

Wie unterstützt meine Kreatur die Bauvorhaben?

Sie können Ihrer Kreatur beibringen, Holz auf Baustellen zu zaubern oder Bäume darauf zu werfen. Dadurch sparen Sie sich den Weg zum Lager und die Arbeit wird schneller erledigt, da Ihre Arbeiter nicht extra zum Lager oder gar in einen Wald laufen müssen, um das benötigte Holz zu holen.

Warum nimmt meine Kreatur einige Gegenstände nicht auf?

Häufig werden Sie erleben, dass Ihre Kreatur sich weigert, Gegenstände aufzunehmen. Das geschieht dann, wenn der Gegenstand zu schwer für Ihre Kreatur ist. Im Laufe des Spiels wird Ihr Geschöpf an Kraft gewinnen. Sie können Ihrer Kreatur aber auch auf die Sprünge helfen, indem Sie sie zum Beispiel einen Stein durch die Gegend tragen lassen. Durch diese Form des Trainings verhelfen Sie Ihrer Kreatur schnell zu mehr Kraft.

Was kann bei der Erziehung schief gehen?

Sie können Ihrer Kreatur durch Streicheleinheiten oder Schläge zeigen, was Sie für richtig oder für falsch halten. Denken Sie aber daran, dass Sie, wie bei einem Haustier, Ihrer Kreatur auch in ihren Taten zustimmen, wenn Sie böse Taten ungestraft lassen. Halten Sie deshalb die Augen offen.



KICKER Der Beachball sorgt bei Ihrer Kreatur für gute Stimmung. Schöner Nebeneffekt: Das Spiel trainiert die Kreatur.

Wie lernt meine Kreatur die Zauber schneller?

Nehmen Sie sich einen Zauber – etwa den Blitz – und nehmen Sie Ihre Kreatur an die Lern-Leine. Wenn Sie dann die volle Aufmerksamkeit Ihrer Kreatur haben, drücken Sie kurz auf die Maustaste, um den Zauber auszuführen. Verbrauchen Sie aber nicht den gesamten Zauber. Wenn Ihrer Kreatur dann ein Licht aufgegangen ist, schütteln Sie den Zauber wieder von der Hand und rufen ihn anschließend erneut auf. Das macht jedoch nur dann Sinn, wenn es sich dabei nicht um einen Einwegzauber handelt, da dieser nach dem Abschütteln verloren geht. So können Sie mit minimalem Energieaufwand Ihrer Kreatur in kürzester Zeit alle verfügbaren Zauber beibringen. Eine weitere Möglichkeit bietet Ihnen der Trick des Speicherns und anschließenden Ladens. Speichern Sie kurz vor dem Ausführen eines Zaubers Ihren Spielstand, sprechen Sie den Zauber und laden Sie den zuvor gespeicherten Spielstand. Dadurch haben Sie keine Energie für den Zauber verbraucht und dennoch hat Ihre Kreatur einige



ZEICHENKURS Mit der Zeit lernt Ihre Kreatur sogar, Zaubersprüche durch Symbole auszulösen.

Prozentpunkte des Zaubers gelernt. Das können Sie beliebig häufig wiederholen, bis Ihre Kreatur diesen Zauberspruch perfekt beherrscht.

Was mache ich mit überflüssigen Gerüsten?

Wenn Sie ein paar Gerüste aus einem fremden Dorf ergattert haben, können Sie diese wieder in Holz verwandeln, indem Sie sie wieder in das Lager werfen. Halten Sie dazu die Hand über den Turm des Lagers. Das ist sehr praktisch, wenn Ihr Dorf unter akutem Holzmangel leidet oder Sie ein Wunder in der falschen Werkstatt gebaut haben (siehe Wunder).

Soll ich den Farmern bei der Ernte helfen?

Nehmen Sie auch zwischendurch ein paar Körner von den Feldern auf und werfen Sie diese daneben. Die Bewohner freuen sich jedes Mal über solche Aufmerksamkeiten und danken es Ihnen mit ein paar Glaubenspunkten. Das ist eine Zeit sparende Art, Glauben zu erlangen.

Warum arbeitet keiner in der Werkstatt?

Wenn mal kein Arbeiter in der Werkstatt ist, obwohl Sie gerade Holz hineingetan haben, macht Ihr Arbeiter eine kleine Pause, um sich auszuruhen. Lernen Sie deshalb einen oder zwei weitere Arbeiter auf diesem Gebiet an, damit die Produktion nicht stoppt.

Der brennende Stein

Dazu brauchen Sie nur einen Stein, ein paar Bäume und einen Feuerball-Zauber. Platzieren Sie die Bäume in einem Kreis und legen Sie den Stein in die Mitte. Werfen Sie den Feuerball in die Mitte und legen Sie zur Sicherheit noch ein oder zwei Bäume nach. Nach einer kurzen Zeit schlagen Flammen aus dem Stein. Wenn Sie diesen nun über ein Gebäude halten, geht dieses in Flammen auf. Das können Sie so lange ausführen, bis die Flammen ausgehen und der Stein nur noch glüht. In diesem Zustand leistet er noch hervorragende Dienste zum Begeistern der Bevölkerung.

Wie lösche ich das brennende Holz?

Manchmal greift Sie Nemesis oder einer seiner Schergen an. Wenn Sie zur Zeit des Angriffes keinen Regenzauber zur Hand haben, müssen Sie tatenlos mit ansehen, wie Ihre Holzreserven verbrennen? Nicht ganz, denn mit einem Trick können Sie das Holz auch ohne Wasser löschen. Nehmen Sie dazu das brennende Holz aus dem Lager und legen Sie es danach wieder auf den Boden (nicht in ein brennendes Lager). Wenn es dann am Grund liegt, sind die Flammen verschwunden.

Wie transportiere ich die Nahrungsmittel effizienter?

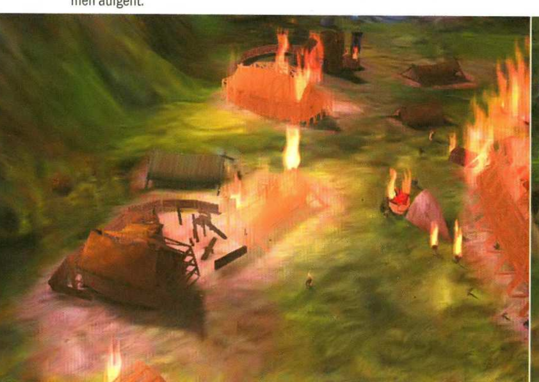
Laufen Sie nicht wegen jedem Häufchen Korn zum Lager oder zum Tempel. Werfen Sie am Strand alle Fische oder am Feld alle Körner auf einen Haufen und transportieren Sie anschließend die gesamte Menge zum Zielort.

Muss ich mein Volk später noch versorgen?

Wenn Sie nicht dafür sorgen, dass Ihr Volk sich selber ernähren kann, müssen Sie Ihren Anhängern immer unter die Arme greifen. Wenn Sie später mehrere Dörfer besitzen, wird das eine ziemlich schwierige Angelegenheit. Damit es nicht so weit kommt, kommandieren Sie gleich nach der Übernahme eines Dorfes einige Eingeborene zum Fischen und zur Farmarbeit ab. Bauen Sie zusätzlich einige Farmen, damit sich die Bevölkerung mit Nahrung versorgen kann. Die Farmen sollten Sie in der Nähe des Lagers bauen, damit Ihre Bewohner nur eine kurze Strecke zurücklegen müssen.

Wie halte ich meine Bevölkerung in Zaum?

Immer wieder tauchen bei der Bevölkerung zwei Probleme auf. Entweder Sie haben sehr viele oder nur sehr wenige Untertanen. Eine Überbevölkerung entsteht meist dann, wenn Sie nur Männer zu Brütern ausbilden, die alles begatten, was bei drei nicht auf dem Baum ist. Anders ist es da mit den Frauen. Wenn Sie ausschließlich Frauen zu Brütern machen, wird die Population nur langsam anwachsen, da das weibliche Geschlecht nur alle neun Monate ein Kind gebären kann. Wenn Sie natürlich alle Frauen des Dorfes aus-



STEINTRICK Sie brauchen den lodernden Stein lediglich über ein Gebäude halten, damit es in Flammen aufgeht.



OHNE WASSER Nehmen Sie das brennende Holz aus dem Lager und lassen Sie es auf den Boden fallen, damit es erlischt.

B

bilden, werden Sie auch dann mit einer Überbevölkerung kämpfen müssen. Wenn Sie also keine Bevölkerungsexplosion erleben wollen, sollten Sie nur einige Frauen zu dieser Aufgabe abkommandieren. Sind Sie jedoch ein böser Gott, der auch schon mal einen Menschen opfert, kann die Population nicht groß genug sein.

Wie gelange ich an die Einwegzauber im feindlichen Gebiet?

Sie haben für kurze Zeit die Möglichkeit, außerhalb Ihres Einflussbereiches mit Ihrer Hand Aktionen auszuführen. Einige Einwegzauber befinden sich aber so weit im Feindesland, dass Sie nicht herankommen. Setzen Sie hier Ihre Kreatur ein, um solche Zauber zu bergen.

Wie konserviere ich die Zaubersprüche?

Zeichnen Sie einen Zauber, zum Beispiel den Nahrungs- oder den Holz-Zauber, und halten Sie Ihre Hand über einen beliebigen Zauber-Spender. Der Zauber wird nun in einen Einwegzauber umgewandelt, wenn Sie ihn aussprechen. Dadurch können Sie sich einen Vorrat anlegen, den Sie zum Beispiel an der Grenze zu einem fremden Territorium postieren. Der wichtigste Vorteil ist jedoch die Möglichkeit, sämtliche Zauber mit auf die nächste Insel zu nehmen. Denn im Gegensatz zu anderen Gegenständen (zum Beispiel Holz oder Nahrung) können Sie beliebig viele Einwegzauber mitnehmen.

Was fange ich mit überflüssigen Einwegzaubern an?

Auf den ersten Inseln benötigen Sie keinen Schild-Zauber. Sie können diese Energie zurückgewinnen, indem Sie den Einwegzauber öffnen und auf die Opferschale am Tempel legen. Achten Sie aber darauf, dass Sie die Schale nicht verfehlen. Wenn Sie die Energie eines Feuerballs zurückgewinnen wollen, kann es sein, dass Sie ihn aus Versehen in die betende Menge abfeuern. Außerdem müssen Sie darauf achten, dass der Tempelplatz auch den Zauber unterstützt, den Sie recyceln wollen. Sie können nur dann einen Einwegzauber in Energie umwandeln, wenn dieser Zauber auch als Tempel-Zauber zur Verfügung steht.



FISCHER
Sichern Sie den Nahrungsnachschub, indem Sie einige Bewohner zu Fischern oder Farmern machen.

Worauf muss ich bei den Zauber-Spendern achten?

Auf einigen der Inseln stehen Ihnen Einwegzauber-Spender zur Verfügung. Denken Sie daran, dass der Spender nur dann neu geladen wird, wenn er frei ist. Schauen Sie also nach einer Weile nach dem Spender, nehmen Sie die Zauber herunter und werfen Sie sie daneben. Nach einiger Zeit haben Sie dann einen beachtlichen Vorrat an Einwegzaubern. Versehen Sie den Spender mit einer Markierung, damit Sie bequem zwischendurch dorthin gelangen können.

Die Artefakte

Wie erstelle ich Artefakte?

Nehmen Sie einen beliebigen Stein und legen Sie ihn in eines der Dörfer. Wenn Ihre Untertanen lange genug um den Stein tanzen, beginnt er nach einer gewissen Zeit, rot zu leuchten. Wenn Sie diesen Stein in eines Ihrer eigenen oder ein gegnerisches Dorf werfen, erhalten Sie überdurchschnittlich viel Glauben.

Kann ich den Effekt noch verstärken?

Diesen Effekt können Sie verstärken, indem Sie den Stein durch das Dorf werfen. Dabei laufen Sie aber Gefahr, dass Sie ein Gebäude zerstören. Dem können Sie abhelfen, wenn Sie anstatt eines Steins den Spielzeugball anbeten lassen. Diesen können Sie durch ein Dorf schleudern, ohne dass ein Mensch oder ein Gebäude zu Schaden kommt. Außerdem können Sie den Ball nicht aus Versehen kaputtmachen, was bei einem großen Stein sehr schnell passiert. Wie viel Glauben Sie für den Einsatz des heiligen Gegenstandes erhalten, hängt davon ab, wie viel Glaubenspunkte Sie zur Zeit der Erstellung besitzen. Die Größe des Artefaktes spielt keine Rolle. Werfen Sie den Gegenstand so lange durch das Dorf, bis die Punkte weniger werden. Starten Sie die Prozedur nach einer längeren Pause erneut und Sie erreichen abermals sehr hohe Punktzahlen.

Wirkt dieser Gegenstand nur in meinem Dorf?

Dieser heilige Gegenstand wirkt auch auf andere Dörfer, die eventuell noch nicht überzeugt wurden, da er seine Kraft nicht verliert und unabhängig vom Glauben ist. Schleppen Sie also diesen Gegenstand von Dorf zu Dorf und überzeugen Sie damit die Bewohner. Aber auch nachdem Sie ein Dorf überzeugt haben, sollten Sie den Stein aufheben und wieder absetzen oder ihn werfen. Die meisten Punkte erhalten Sie, wenn der Gegenstand einige Zeit in einem Dorf lag und Sie ihn bei einem anderen Stamm ablegen.





BEEINDRUCKT An dem Zeichen über dem Stein erkennen Sie, zu welchem Gott dieses Artefakt gehört.

VERPACKT
Sprechen Sie einige Zauber in den Zauber-Spender und legen Sie sich so ein Lager aus Einwegzaubern an.

Wie viele Artefakte kann ich erstellen?

Sie können so viele Artefakte erstellen, wie Sie möchten. Je mehr Sie besitzen, desto besser. So können Sie in jedem Lager einen Stein abstellen und brauchen nicht mit nur einem um die Insel zu laufen.

Kann ich Gegenstände durch den Vortex werfen?

Natürlich, das sollten Sie auf jeden Fall tun. Auf der nächsten Insel haben Sie es wesentlich einfacher, wenn Sie bereits im Besitz eines dieser Gegenstände sind. Auf der nächsten Insel müssen Sie somit nicht bei null beginnen.

Beten

Wie versorge ich meine betende Bevölkerung?

Besonders die betenden Menschen haben einen erhöhten Bedarf an Nahrungsmitteln. Setzen Sie darum eine Markierung bei einem Fischschwarm. Per Tastendruck können Sie in Windeseile von einem Teil der Insel zum Fischschwarm fliegen, einige Fische sammeln und diese mit einem doppelten Tastendruck auf die Leertaste zu Ihren hungrigen Anhängern befördern.

Warum blinkt meine Opferschale?

Wenn die Schale blinkt, ist irgendwo auf der Insel einer Ihrer Zauber aktiv, der permanent Energie abzieht. Achten Sie deshalb bei Zaubern wie zum Beispiel dem Schild und Teleporter darauf, dass diese nicht unnötig aktiviert sind, und schalten Sie sie gegebenenfalls ab.

Dörfer überzeugen

Womit überzeuge ich die Menschen am schnellsten?

Den meisten Glauben erhalten Sie mit seltenen oder schwer ausführbaren Zaubern – etwa dem heiligen Schwarm oder dem Tierrudel. Diese Zauber erhalten Sie auf den ersten Inseln aber nur durch die Zauber-Spender. Sammeln Sie deshalb diese Zauber und werfen Sie sie vor dem Verlassen der Insel in den Vortex. Auf der nächsten Insel werden Sie dann weniger Probleme haben, die Dörfer zu überzeugen.

Wo beeindrucke ich mein Volk am meisten?

Der wirksamste Zauber bringt Ihnen nichts, wenn ihn keine Menschenseele sieht. Achten Sie deshalb besonders darauf, dass sich viele Menschen in der Nähe befinden, wenn Sie einen Zauber sprechen. Da es überhaupt keine Rolle spielt, ob Sie Erwachsene oder Kinder beeindrucken, eignet sich dafür besonders das Gebiet um einen Kindergarten. Dort befinden sich für gewöhnlich viele Menschen geballt auf einem Haufen. Alternativ können Sie auch auf Ihrer Tastatur die S-Taste drücken. Es erscheint für jede Person ein kleines Statusfenster, mit dem Sie die unscheinbaren Menschen orten können.

Darf ich Dorfbewohner werfen?

Prinzipiell dürfen Sie das schon. Wenn Sie ein Dorf zu Ihrem Glauben bekehren wollen, müssen Sie alles einsetzen, was in Ihrer Macht steht. Ein äußerst eindrucksvolles Mittel ist es, einen Dorfbewohner in Sichtweite der anderen Bewohner durch das Dorf zu schleudern. Eine solche Aktion kommt aber nur dann in Frage, wenn Sie nicht viel Wert darauf legen, ein guter Gott zu sein. Außerdem beklagen Ihre Bewohner die fehlende Gnade. Wenn Sie dann etwas Gutes tun, wie zum Beispiel etwas Nahrung in das Lager legen, bringt Ihnen das viele Glaubenspunkte.

Wie übernehme ich ein fremdes Dorf?

Zum einen können Sie – wie bereits schon erwähnt – Ihre Zauberkünste zum Besten geben oder Ihre Kreatur als einen übergroßen Missionar einsetzen. Wenn Sie jedoch richtig gemein sein wollen, beharken Sie das Dorf so lange, bis sich kein Bewohner mehr in der Siedlung befindet. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht alle Gebäude zerstören, da Sie das Dorf hinterher wieder aufbauen müssen. Dazu können Sie Ihre Kreatur einsetzen, die alle Menschen in diesem Dorf auffrisst. Jetzt hat der feindliche Gott keine Menschen mehr, die für ihn beten können. Setzen Sie anschließend einen Ihrer Gefolgsleute als Missionar in das menschenleere Dorf. Nach kurzer Zeit wird ein fulminantes Feuerwerk abgebrannt, das Ihre Übernahme verkündet.



OPFER Menschenopfer bringen sehr viel Energie. An der tiefroten Hand erkennen Sie, dass dies nicht das erste Opfer war.



GOTTESDIENST Je mehr Menschen beten, desto mehr Energie erhalten Sie. Sorgen Sie aber stets für genügend Nahrung.

Wie optimiere ich meine Taktik?

Schnappen Sie sich einen Baum und legen Sie ihn in das Lager. Wenn Sie den Baum jedoch über die Köpfe Ihrer Anhänger werfen, werden Sie feststellen, dass Sie dafür wesentlich mehr Glaube bekommen. Versuchen Sie das einmal mit einem Einwegzauber. Lassen Sie den Zauber in seiner schützenden Hülle und werfen Sie ihn dann durch das Dorf. Dadurch erhalten Sie einige Glaubenspunkte und verbrauchen den Einwegzauber nicht.

Was mache ich, wenn das Dorf in meinem Besitz ist?

Nachdem Sie ein Dorf übernommen haben, nehmen Sie Ihre Kreatur und binden Sie im Dorf fest. Durch ihre Anwesenheit stärken Sie Ihren Glauben in diesem Dorf. Obendrein sorgt das Tier mit Tanzeinlagen oder Zaubersprüchen für Anerkennung.

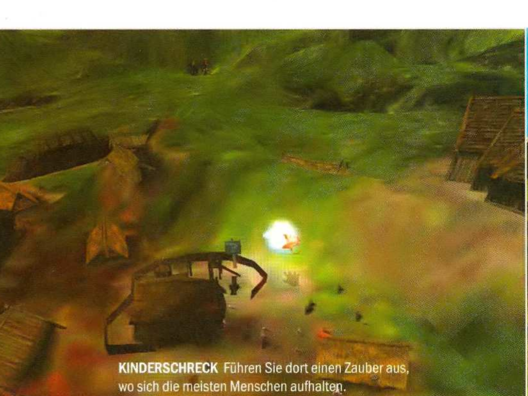
Wie bekehre ich fremde Dörfer zu meinem Glauben?

Dies erreichen Sie auf verschiedene Art und Weise. Wenn Sie eine Kreatur besitzen und diese schon sehr groß ist, genügt meist deren Anwesenheit in einem anderen Dorf, um die Bevölkerung zu bekehren. Reicht das nicht, lassen Sie die Kreatur einige Dinge herbeizaubern. Sind Sie jedoch im Begriff, eine Herrschaft der Angst und Tyrannei zu errichten, lassen Sie sie einige Gebäude im Dorf zerstören oder ein paar Bewohner verspeisen. Halten Sie zwischendurch Ihre Hand über das Dorfzentrum. Dadurch erfahren Sie, wie viel Glaube Sie noch benötigen, um das Dorf in Ihre Gewalt zu bekommen.

Wie bekehre ich ein Dorf ohne meine Kreatur?

Ohne eine Kreatur ist es schon weitaus schwieriger, ein Dorf zu bekehren. Setzen Sie Steine oder andere Gegenstände ein, die Sie über das Dorf werfen. Wenn Sie jedoch immer die gleichen Tricks anwenden, sind die Bewohner schnell gelangweilt. Probieren Sie stattdessen immer etwas Neues aus, um Ihre zukünftigen Untertanen zu überzeugen. Zaubersprüche besitzen natürlich eine intensivere Wirkung als ein einfacher Steinwurf. Sie haben aber auch die Möglichkeit, einen Bewohner Ihres Dorfes zu nehmen und in ein fremdes Dorf zu setzen. Dieser Bewohner arbeitet fortan als Missionar und versucht, Ihren Hoheitsbereich zu vergrößern. Wenn Sie zu wenig Gläubige haben, wird Ihr Abgesandter zum anderen Gott überlaufen.

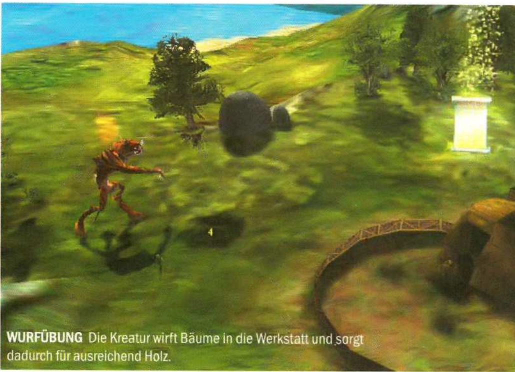
UNGNÄDIG Ein warmer Abriss ist auch eine prima Möglichkeit, ein feindliches Dorf zu unterwerfen.


KINDERSCHRECK Führen Sie dort einen Zauber aus, wo sich die meisten Menschen aufhalten.





TANZKURS Leinen Sie die Kreatur in der Mitte des Dorfes an, damit sie die Bevölkerung unterhält und Glaubenspunkte sammelt.



WURFÜBUNG Die Kreatur wirft Bäume in die Werkstatt und sorgt dadurch für ausreichend Holz.

Welche Tricks kann ich einsetzen?

Sie können sich für einen Mittelweg entscheiden und einen Feuerball in eines der feindlichen Dörfer werfen. Die daraufhin brennenden Häuser löschen Sie anschließend mit dem Regenzauber. Achten Sie nur darauf, dass Ihnen genügend Energie für den Regenzauber zur Verfügung steht. Sonst müssen Sie mit ansehen, wie das Dorf abfackelt und die Bewohner dazu. Ein zerstörtes Dorf müssen Sie immerhin wieder mühselig aufbauen. Die Dorfbewohner sind außerdem begeistert, wenn Sie die Menschen zwischendurch heilen oder für Holz und Nahrungsmittel sorgen. Ein wirkungsvoller Zauber ist der Waldzauber. Setzen Sie einen solchen Zauber ein und Sie werden sich wundern; wie dankbar die Bevölkerung auf dieses Ereignis reagiert.

Worauf muss ich beim Aufbau des Dorfes achten?

Sie können sich und Ihrer Kreatur das Leben schwer machen, indem Sie Häuser vor den Tempel bauen. Das Problem daran ist, dass Ihre Kreatur nicht mehr aus dem Tempel kommt und versucht, die im Wege stehenden Gebäude zu zerstören. Wenn Ihre Kreatur dann auch noch die Zauber Blitz und Feuerball beherrscht, steht nach kurzer Zeit das komplette Dorf in Flammen. Lassen Sie aus diesem Grund immer einen gewissen Platz vor dem Tempel frei, damit Ihre Kreatur ungehindert ein- und ausgehen kann.

Wie beschleunige ich den Bau eines Hauses?

Wenn ein Haus im Dorf gebaut wird, haben die Menschen kein Problem damit, sich die Materialien selber zu besorgen. Wenn Sie jedoch ein Gebäude weitab vom Dorf errichten, sollten Sie für ausreichend Holz und Nahrungsmittel sorgen. Mit dieser Unterstützung brauchen sich die Bauarbeiter nicht so schnell von der Baustelle entfernen, nur weil sie Hunger haben oder weiteres Holz benötigen. Wenn ein Arbeiter müde ist, schnappen Sie ihn einfach und ersetzen ihn durch einen ausgeruhten Bewohner.

Wunder

Wenn Sie über genügend Holz verfügen, können Sie sich ein Wunder bauen. Je nachdem, in welchem Dorf Sie dieses Wunder bauen, erhalten Sie diverse Boni. Je mehr Glauben Ihnen Ihr Volk zum Zeitpunkt des Baus schenkt, desto größer wird das Wunder, was zur Folge hat, dass auch der Bonus größer ausfällt. Wenn Sie zu Beginn einer Insel ein Wunder bauen, wird der Ertrag verhältnismäßig gering ausfallen. Sie können aber so viele Wunder bauen, wie Sie wollen. Die Boni gelten für alle Dörfer, die unter Ihrem Machteinfluss stehen. So wirkt zum Beispiel das nordische Wunder auch bei den Indianern.

Wie beeinflusse ich die Art des Wunders?

Wenn Sie ein Wunder in einer indianischen Werkstatt zusammenbauen, wird es ein indianisches Wunder, auch wenn Sie es in einem anderen Dorf bauen. Achten Sie also darauf, in welcher Werkstatt Sie die Gerüste zusammengesetzt haben, damit Sie das gewünschte Wunder erhalten.

Black & White Grafiktuning

Im **Black & White**-Setup können Sie zwischen fünf voreingestellten Grafikstufen wählen. Sind Ihnen die Unterschiede zwischen den einzelnen Stufen zu grob, können Sie die Darstellungsqualität auch manuell festlegen.

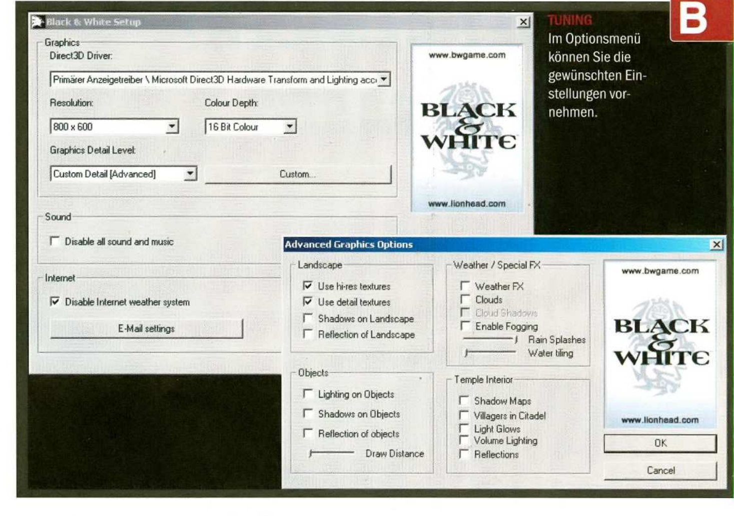
Wo nehme ich die Einstellungen vor?

Um zum umfangreichen Grafiksetup von **Black & White** zu gelangen, klicken Sie auf „Setup" im **B&W**-Startleisten-Menü. Dort können Sie unter „Advanced" alle wichtigen Details an- und abschalten. Es gibt dort vier Kategorien: Landschaft, Objekte, Wetter/Spezial-Effekte und Tempel-Interieur. Außerdem lassen sich von hier aus auch Auflösung und Farbtiefe festlegen. Abhängig von Ihrem System sollten Sie bestimmen, wie hoch Ihre Detaildarstellung sein soll. Abstriche in der grafischen Qualität bringen natürlich mehr Spielgeschwindigkeit.

Wie stimme ich Black & White auf mein System ab?

Um in den Genuss gehobener Grafik zu gelangen, müssen nicht alle Details aktiviert sein. Auch auf die

32-Bit-Farbtiefe können Sie verzichten. Statt dessen sollten Sie die Bildschirmauflösung erhöhen. Es empfiehlt sich, mit einer Auflösung von 640x480 zu beginnen. Schalten Sie alle Details ein und erhöhen die Sichtweite („Drawing Distance") auf Maximum. Läuft das Spiel ruckelfrei, können Sie die Auflösung um eine Stufe nach oben erhöhen. Diese Prozedur führen Sie so lange durch, bis Sie signifikante Einbrüche in der Spielgeschwindigkeit bemerken. Verringern Sie anschließend die Sichtweite um zehn bis 15 Prozent. Sie haben nun einen guten Kompromiss zwischen Grafikqualität und Geschwindigkeit erzielt. Wir empfehlen für optimalen Spielgenuss in **Black & White** die Grafikkarten der GeForce-Familie und die Ati Radeon, da diese die wenigsten Probleme bereiten und über ein enormes Leistungsspektrum verfügen.



TUNING Im Optionsmenü können Sie die gewünschten Einstellungen vornehmen.

Welche Faktoren spielen eine Rolle?

Natürlich sind Komponenten wie Prozessor und RAM auch sehr entscheidend für die Spielleistung. Mit mehr als 700 MHz Prozessorgeschwindigkeit, einer guten Grafikkarte und 128, besser 256 MB RAM läuft **Black & White** auch mit vielen Details sehr flüssig. Da Speicher zur Zeit recht günstig ist, können wir allen Spielern mit weniger Speicher nur dazu raten, das Geld zu investieren. Auch wenn das Spiel durchaus auf langsameren Systemen läuft, verliert **Black & White** bei zu stark reduzierter Darstellungsqualität einen großen Teil des Spielspaßes.

LAND 1

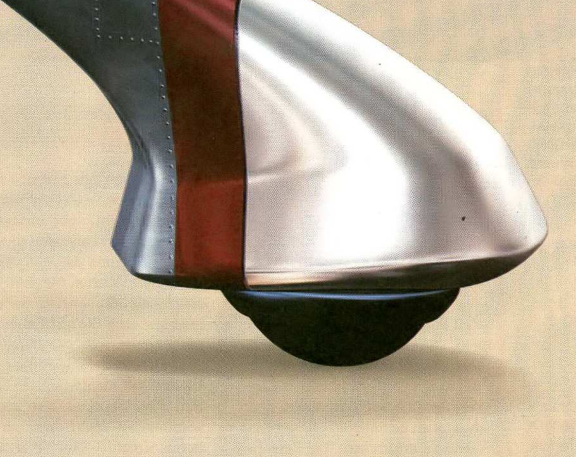
1: Wurftraining
2: Die drei Torsteine
3: Erster Torstein
4: Verlorener Bruder (zweiter Torstein)
5: Steinmetz (dritter Torstein)
6: Boots-Quest
7: Strand-Quest
8: Schaf-Quest
9: Nemesis' Kreatur Teil 1
10: Der Einsiedler
11: Die singenden Steine
12: Die entführten Kinder
13: Nemesis' Kreatur Teil 2
14: Sieg – der Oger
15: Nemesis' Kreatur Teil 3

A: Fundort: Verlorener Bruder
B: Fundort: dritter Torstein



GAME ON! ENTSCHLÜSSELT*. UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT WIRKLICH WEITERBRINGT. GAME ON! – DAS ERSTE ERWACHSENE SPIELEMAGAZIN.

*Magnet-Renngleiter Tripod H+K 303 aus „Killerloop“




NUR
DM 5,-
NEU! AB 6. JUNI
IMMER MIT GROSSEM
ONLINE-EXTRA!
MIT CD-ROM!
JEDEN MONAT NEU!
GAME ON!
ELECTRONIC ENTERTAINMENT & ONLINE
7/2001
NEU! NUR
5 DM
MIT CD-ROM
TOP-Videos
auf CD-ROM:
Palm oder
Handspring?
Der richtige Organizer für Sie!
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
Diablo-2-
Add-on
Bereits durchgespielt.
So wird's ...
ALLE
SPIELEHITS
2001
Die Monster-Messe in Los Angeles auf 37 Seiten
FÜR GROSSE SPIELER



WURFTRAINING Trainieren Sie sehr lange Ihre Wurffähigkeiten, da Sie diese später dringend benötigen.



ÜBERRASCHUNG Diesen Spielzeugball können Sie Ihrer Kreatur geben, damit diese damit spielt.

Land 1

Aufgaben

Wie schnell soll ich in der Geschichte voranschreiten?

Das erste Land von **Black & White** dient der Übung und dem Training Ihrer Kreatur. Je mehr Zeit Sie im ersten Land verbringen, desto besser sind Sie und Ihre Kreatur auf die Aufgaben der folgenden Länder vorbereitet. Lassen Sie sich auch zwischen den Aufgaben genügend Zeit, um das Land zu erforschen, Ihre Bewohner zu beobachten und sich intensiv um Ihre Kreatur zu kümmern.

Kann ich grobe Fehler machen?

Mitunter kann eine Aufgabe nicht erfüllt werden, weil essenzielle Bestandteile nicht mehr vorhanden sind. Im ersten Land sind dies die Runensteine und die zehn verteilten Schafe. Werfen Sie zum Beispiel einen Runenstein so weit ins Meer, dass Sie nicht mehr herankommen, wird die „Singende Steine"-Aufgabe unerfüllbar. Das Gleiche gilt für die Schafe: Frisst Ihre Kreatur eines der Schafe, kommen Sie nicht mehr an die Bonus-Kreatur. Das Spiel wird durch solche Fehler nicht unspielbar, aber Sie verpassen etwas.

Sind die Aufgaben voneinander unabhängig?

Sie können die einzelnen Aufgaben in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Sie erhalten für jede Aufgabe eine Belohnung. Einige Quests lassen sich erst dann lösen, wenn Sie die Belohnung einer anderen Aufgabe schon erhalten haben. Wenn dies der Fall ist, weisen wir Sie im folgenden Lösungsteil frühzeitig darauf hin.

Gibt es einen besten Weg, eine Aufgabe zu erfüllen?

Sie können fast jede Aufgabe unterschiedlich bestreiten. In einigen Fällen hat Ihr Handeln auch Auswirkungen auf die Belohnung. Wenn Sie „böse" sind, kann es eine andere Belohnung geben oder auch gar keine.



SCHÖNER WOHNEN Die Dorfbewohner führen einen Tanz um den Ball auf, da Ihre Kreatur ihn in der Hand hatte.

Das Wurftraining

Ziel: Brocken von der Steinsäule schlagen

Sinn und Zweck dieser Übung ist es, Ihnen das Werfen beizubringen. Werfen kann man nicht erklären, man muss es durch viel Übung erlernen. Im späteren Spielverlauf werden Sie öfter Steine und Feuerbälle schleudern. Tipp: Verlassen Sie Eden nicht, wenn Ihre Wurftechnik noch unausgereift ist.

Ich treffe nicht! Geht das schneller?

Um einfach die Quest zu beenden, gehen Sie mit Ihrer Hand samt



VEREINT Wenn Sie die beiden Geschwister wieder zusammenbringen, werden Sie Zeuge dieser herzzerreißenden Szene.



BÖSE Wenn Sie einen Stein auf das Haus werfen, gelangen Sie ebenfalls an den Tor-Stein.

Stein sehr nah an das Ziel heran. So dürfte der Wurf keinerlei Probleme mehr bereiten. Auch wenn Sie so die Aufgabe schnell bewältigen, verbessern Sie damit nicht Ihre Wurfkünste.

Was soll ich mit einem Beachball anfangen?

Halten Sie Ihre Kreatur fit, indem Sie sie mit dem Strandball spielen lassen. Da Sie noch keine Kreatur haben, legen Sie den Ball zunächst einfach in das Gehege. Vorsicht: Speichern Sie lieber, bevor Ihre Kreatur das erste Mal den Ball zu Gesicht bekommt – sie könnte ihn in Ihrer Abwesenheit verspeisen.

Erster Tor-Stein

Sable, die Kreatur-Trainerin, fordert Sie heraus, das große Tor zu öffnen. Sie müssen drei bestimmte Steine auf das Podest legen. Der erste Stein ist sehr leicht zu finden – Sable zeigt Ihnen sogar, wo er sich befindet.

Zweiter Stein – Der verlorene Bruder

Die Aufgabe

Die Bewohnerin des Bauernhauses beherbergt den zweiten Tor-Stein in ihrer Hütte. Sie bittet Sie jedoch, ihren kranken Bruder zu retten. Dieser befindet sich im nahe gelegenen Wald (siehe Karte). Sie haben nun zum ersten Mal die Möglichkeit, sich zwischen einer guten und einer bösen Gesinnung zu entscheiden. Handeln Sie deshalb mit Bedacht.

Die gute Variante

Gehen Sie zum Wald und heben Sie den Bruder auf. Bringen Sie ihn unversehrt zurück zu seiner Schwester. Sie haben sehr edel gehandelt. Die Frau gibt Ihnen nun, wie versprochen, den zweiten Stein. Alternativ können Sie auch die Schwester zum Bruder in den Wald bringen.

Die „etwas" böse Variante

Wer ist diese Frau, dass sie sich anmaßt, einen Gott zu erpressen? Nehmen Sie einfach einen Felsen und zerstören Sie ihr Haus. So einfach geht das! Die gute Frau ist schwer entsetzt und fleht Sie nunmehr an, trotzdem noch den Bruder zu retten. Bringen Sie den Bruder zu ihr zurück. Sie haben streng, aber nicht unmenschlich gehandelt.

Die tyrannische Variante

Den Stein holen Sie sich, indem Sie die Hütte zerstören. Um endgültig böse zu sein, haben Sie zwei Möglichkeiten: Gehen Sie zum Bruder, erschlagen Sie ihn mit einem Felsen oder stürzen Sie ihn von einer Klippe. Bringen Sie anschließend den Leichnam zu der Schwester. Alternativ können Sie auch die Schwester töten und dem Bruder im Wald die Leiche zeigen. Dieser bekommt daraufhin eine Herzattacke. Die letzte Variante ist eine absolute Ausgeburt der Bosheit. Überlegen Sie sich gut, ob Sie wirklich so böse sein wollen. So schnell vergisst man Ihnen diese Schandtat nicht.

Die Belohnung

Egal für welche Variante Sie sich entscheiden: Sie haben den zweiten Tor-Stein in Ihrem Besitz.

Der dritte Tor-Stein

Gehen Sie zum Steinmetz und holen Sie für ihn den Stein aus dem alten Bergwerk. Nach kurzer Zeit hat er den Stein in die richtige Form gebracht und Sie können ihn zum Podest bringen. Das Tor öffnet sich. Wenn Sie Ihrer bösen Gesinnung Ausdruck verleihen wollen, töten Sie den Künstler. Er hat eine unerschöpfliche Anzahl von Cousins, die an seiner Stelle den Stein für Sie bearbeiten.

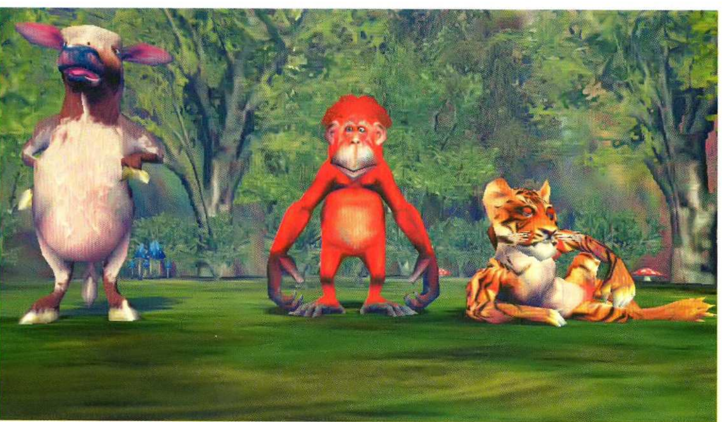
Die Qual der Wahl

Die Kreaturen

Sie müssen sich für eine der drei Kreaturen entscheiden. Es wird im späteren Spielverlauf noch die Möglichkeit geben, die Kreatur gegen eine andere einzutauschen. Trotzdem sollten Sie umsichtig wählen. Tipp: Der Affe ist am leichtesten zu trainieren.

Welche Kreatur soll ich nehmen?

Wie Ihnen das gute Gewissen schon sagt: Jedes der drei Tiere ist etwas Besonderes. Die Kuh wird vom guten Gewissen angepriesen, das Teufelchen ist für den Tiger. Der Affe ist die goldene Mitte. Auch wenn man meinen könnte, dass der Tiger eher böse und die Kuh eher gut ist, hat die Entscheidung nichts mit Ihrer Gesinnung



QUAL DER WAHL
Wenn Sie alle drei Tor-Steine zusammenhaben, können Sie sich eine Kreatur aussuchen.

zu tun. Sie können alle drei Kreaturen zu einem guten oder bösen Verhalten erziehen.

Die Kuh

Die Kuh ist ein sehr guter Allrounder. Sie kämpft passabel, ist gutmütig und lernt ausreichend schnell. Wenn Sie die Kuh wählen, müssen Sie sich etwas um ihre Ausbildung kümmern und haben sehr bald eine hilfreiche Kreatur an Ihrer Seite. Im Schlaf regeneriert sich der Wiederkäuer schneller als seine Kollegen. Außerdem ist die Kuh die anfänglich größte Kreatur.

Der Affe

Der Affe ist unbestritten die intelligenteste der drei Kreaturen. Er ist äußerst wissbegierig, folgsam und unkompliziert. Der Affe begreift sehr schnell, was Sie ihm beibringen wollen, probiert viel aus und lernt sogar, wenn er nicht an der Leine ist. Zum Vergleich: Der Affe lernt etwa doppelt so schnell wie die Kuh und sogar vier Mal so schnell wie der Tiger. Beim Affen verbringen Sie demzufolge die wenigste Zeit mit der Ausbildung. Der größte Nachteil: Im Kampf stellt sich der Affe mehr als dumm an.

Der Tiger

Mit dem Tiger haben Sie einen exzellenten Kämpfer in Ihrer Obhut. Dafür lernt er sehr langsam und muss im Kindesalter ständig bewacht werden. Der Tiger ist nicht so folgsam wie seine Kollegen und muss oft zurechtgewiesen werden. Passen Sie gut auf – die Raubkatze verspeist schon gerne mal einen Menschen und ist latent destruktiv. Sie hat aber auch die beste Veranlagung, stark zu werden. Hebt der Tiger schwere Dinge an, wächst seine Kraft schneller als bei den anderen beiden Kreaturen. Obendrein ist der Tiger der schnellste Läufer.

Das Training

Bevor Sie die nächste Aufgabe angehen, sollten Sie sich ausführlich um Ihren Schützling kümmern. Beobachten Sie ihn gut und zeigen Sie ihm Dinge. Legen Sie Werte fest und experimentieren Sie mit den Leinen. Fahren Sie dann mit den Aufgaben fort.

Meine Kreatur hat die Trainerin geworfen!

Das ist Teil des Trainings. Sable sagt Ihnen daraufhin, dass die Kreatur bestraft werden muss. Folgen Sie ihrem Rat, um ein gutes Geschöpf zu erziehen. Sie können das Tier natürlich auch für die Tat loben ...

Die Boot-Quest

Aufgabe

Die Missionare am Strand benötigen Holz, Getreide und zwei Tiere, um auf eine Reise zu gehen.

Die gute Alternative

Bringen Sie den Missionaren alles, wonach sie fragen: einen Stapel Holz, einen Haufen Getreide und zwei beliebige Tiere. Achtung: Wenn Sie den Missionaren ein Schaf geben, können Sie keine Bonus-Kreatur erhalten (Schaf-Quest Seite 39). Als Belohnung erhalten Sie den ersten Wunder-Spender (Regen). Tipp: Ihre Kreatur kann noch keine Zaubersprüche lernen – verschwenden Sie also nicht Ihre Zeit darauf, dem Tier den Regenzauber zu zeigen.

Die böse Alternative

Sie können die einzelnen Missionare ins Meer werfen. Die Quest ist nun nicht mehr vorhanden und Sie erhalten für diese Tat keine Belohnung. Bedenken Sie aber, dass Sie sich dadurch das Leben nur unnötig schwer machen.

SCHIFFSBAU
Die Seeleute benötigen einige Materialien für die Fertigstellung des Schiffes.



B

Easter Eggs

Geben Sie den Missionaren spaßeshalber eine Frau und ein Schaf (Speichern nicht vergessen!). Wenn das Schiff in See sticht, sehen Sie eine nachgestellte Szene aus dem Kinofilm **Titanic** (am Bug!).

Tipp

Wenn Sie gut handeln, wird Ihnen das im späteren Verlauf des Spiels noch zugute kommen.

Die Strand-Quest

Aufgabe

Fünf Männer sind von den Fluten erfasst worden und drohen zu ertrinken. Die Frau eines Fischers fleht Sie um Hilfe an. Sie können die Fischer nicht selber aus den Fluten bergen.

Die gute Variante

Legen Sie Ihrer Kreatur die Leine der Gutmütigkeit an. Klicken Sie jetzt mit der Leine auf die ertrinkenden Fischer und Ihr Geschöpf sollte die Männer aufnehmen. Zum Absetzen brauchen Sie nur mit der Hand an den Strand klicken. Wenn Sie Ihrer Kreatur vorher nicht beigebracht haben, dass man keine Menschen essen darf, kann es durchaus zu einem Missgeschick kommen. Vergessen Sie nicht, die Kreatur zu loben, wenn sie einen Mann sicher zum Strand getragen hat. Sie erhalten zur Belohnung einen Wunder-Spender (Kreatur stärken).

Die mittlere Variante

Wenn Sie nur einige Fischer retten und die anderen umbringen oder ertrinken lassen, ist die Frau Ihnen etwas dankbar. Sie erhalten für die teilweise Erfüllung der Aufgabe keine Belohnung.

Die böse Variante

Lassen Sie Ihre Kreatur alle Fischer fressen oder wegwerfen. Jedes Mal, wenn ein Fischer stirbt, ist Ihr schlechtes Gewissen hochauf begeistert. Wenn erbarmungslos alle Männer ausradiert wurden, regt sich die Frau über alle Maßen auf – den Wunder-Spender erhalten Sie trotzdem.

Gar nichts unternehmen

Wenn Sie überhaupt nicht eingreifen, ertrinken die Fischer nach einiger Zeit. Sie erhalten keine Belohnung und ernten nur Missgunst.

Die Schaf-Quest

Aufgabe

Bringen Sie dem Hirten seine Schafe zurück, die über die Insel verteilt auf ihre Rettung warten.

Kann man die Aufgabe böse lösen?

Wenn Sie die vermissten Schafe töten, verschwindet die Quest. Sie verleihen zwar damit Ihrer dunklen Seite Ausdruck, erhalten für diese barbarische Tat aber keine Belohnung.

Wo finde ich die Schafe?

In Eden sind zehn Schafe verstreut. Eines befindet sich bereits im Gehege des Hirten, die restlichen Tiere gilt es zu finden. Wenn Sie vier Schafe zurückbringen, ist die Quest erfüllt und Sie erhalten zur Belohnung eine Kiste voll Getreide. Bringen Sie alle Schafe zurück, bekommen Sie eine Bonus-Kreatur. Das geht natürlich nur, wenn kein Schaf zuvor getötet wurde.

Ich finde keine Schafe! Wo sind sie?

Die Schafe sind sehr klein und nur zu erkennen, wenn man sehr nah heranzoomt. Die Tiere befinden sich immer an der gleichen Stelle und wandern nicht herum.

1: Hinter dem großen Tor
2: Beim Bildhauer
3: Im Schweinegehege
4: Beim Wurfziel
5: Auf der Landzunge
6: Halb auf dem Hügel beim Weg zum Strand
7: Auf dem Weg zum Strand
8: Auf dem Berg (wird zu Beginn der Quest gezeigt)
9: Im Wald beim verlorenen Bruder

Soll ich den Ziegenbock als Kreatur nehmen?

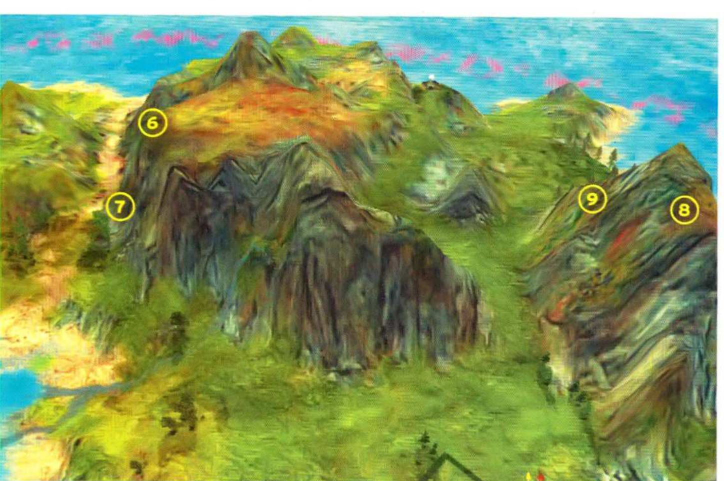
Das bleibt völlig Ihnen überlassen. Sollten Sie den Tiger gewählt haben, ist es durchaus sinnvoll, vorübergehend zur Ziege zu wechseln. Sie lernt weitaus schneller als der Tiger. Wenn die Ausbildung

VERSTECKT An den markierten Stellen finden Sie die ersten fünf Schafe.



SEENOT Schicken Sie Ihre Kreatur in die Fluten, damit diese für Sie die Seeleute aus dem Wasser birgt.





SCHAFJAGD
An den markierten Stellen befinden sich die letzten vier Schafe.

SCHAUER
Legen Sie mit ein paar Einweg-Zaubern eine Art Trainingslager an.

abgeschlossen ist, können Sie wieder zum Tiger zurückkehren, damit Sie eine kampfstarke Kreatur befehligen.

Nemesis-Kreatur Teil 1

Aufgabe

Direkt hinter dem Tempel führt ein Weg in das von Bergen umgebene Hinterland der Insel. Wenn Sie die Quest aktivieren, treffen Sie auf die harmlose Kreatur von Nemesis – einem feindlich gesinnten Gott. Von dieser Kreatur können Sie viel lernen. Je nachdem, mit welchem Geschöpf Sie angefangen haben, ist es entweder ein Löwe (Tiger), ein Ziegenbock (Kuh) oder ein Bär (Affe).

Kann ich hier böse sein?

Diese Aufgaben gehören zur Geschichte und können nicht gut oder böse gespielt werden. Führen Sie Ihre Kreatur zu dem Aztekendorf. Dort zeigt Nemesis' Kreatur Ihnen, wie man ein Dorf beeindruckt. Dazu verwenden Sie den Nahrungszauber. Wenn Sie die Nahrungszauber benutzen, sollte Ihr Geschöpf an der Lern-Leine sein und zuschauen. Ab jetzt kann Ihre Kreatur jeden vorgeführten Zauberspruch lernen.

Das Zaubertraining

Sie sollten schon über einige Wunder-Spender verfügen. Jetzt ist es an der Zeit, Ihrer Kreatur diese Zauber beizubringen. Lassen Sie das Tier auch mal von der Leine, damit es mit seinen neuen Fähigkeiten experimentieren kann. Um nicht immer zum Spender gehen zu müssen, legen Sie sich einen Zauberkugel-Vorrat an.



Der Einsiedler

Aufgabe

Der Einsiedler glaubt nicht an Sie. Er fordert Sie heraus, Ihre Macht anhand einer großen Kreatur unter Beweis zu stellen. Sie müssen sehr lange spielen, damit Ihre Kreatur groß genug ist, um den Ungläubigen zu Ihrem Glauben zu bekehren.

Die gute Variante

Wenn Ihre Kreatur groß genug ist, führen Sie sie zum Einsiedler. Er fordert Sie nun auf, mit der Kreatur einen Stein in der Nähe anzuheben. Sie erfahren daraufhin von den Glühwürmchen und den Wunder-Samen. Als Belohnung erhalten Sie obendrein einen weiteren Wunder-Spender, der Regen-Wunder produziert.

Die mittlere Variante

Zeigen Sie es dem Ungläubigen! Zerstören Sie sein Haus. Sie erhalten einen Regenzauber als Belohnung. Doch Vorsicht! Der Einsiedler ist jetzt stinksauer und wird nach einiger Zeit das Dorflager heimsuchen und anzünden.

Die böse Variante

Wer nicht glauben will, muss fühlen. Zerstören Sie das Haus und töten Sie anschließend den Ungläubigen. Sie erhalten immer noch den Regenzauber und keiner zündet Ihr Lagerhaus an.
Warnung: Wenn Sie den Eremiten töten, bevor Sie das Haus zu Kleinholz verarbeiten, gehen Sie ganz leer aus.

Die singenden Steine

Aufgabe

Sie müssen die klingenden Steine finden und in der richtigen Reihenfolge anordnen. Um den Ton eines Steines zu hören, klicken Sie ihn an. Am Ende müssen die Steine eine Tonleiter spielen.



MUSIKSTEINE Bei den markierten Stellen finden Sie die singenden Steine.

Einige Steine geben einen unmelodischen Ton von sich

Diese Runensteine können Sie einfach ignorieren. Sie dienen nur zur Ablenkung und werden bei dem Rätsel nicht gebraucht. Sie müssen nur die fünf passenden Steine finden.

Wo finde ich die passenden Steine?

1: Beim verlorenen Bruder
2: Auf dem Berg über dem Dorf
3: Beim Friedhof
4: Direkt hinter dem Steinkreis
5: Im Steinbruch

Gibt es mehrere Varianten, die Aufgabe zu lösen?

Sie können mit dem Hippie anstellen, was Sie wollen. Solange Sie die Steine in der richtigen Reihenfolge anordnen, erhalten Sie als Belohnung einen praktischen Wunder-Spender, der den Nahrungszauber herstellt.

Die entführten Kinder

Aufgabe

Ein Mann hält mehrere Kinder in einer Höhle gefangen, die er mit seiner Flötenmusik verzaubert hat. Die Kindergärtnerin fleht Sie um Hilfe an.

Wo ist die Höhle?

Am Hang hinter der Krippe steht ein kleines Haus. Dies ist der Eingang zu der Höhle. Das Haus kann nicht zerstört werden. Sie müssen den Entführer schon mithilfe der Kreatur stellen.

Wie schnappe ich den Entführer?

Holen Sie Ihre Kreatur in die Nähe des Berges. Warten Sie nun, bis der Entführer aus dem Haus kommt und den Hügel heruntergeht. Wenn er ein gutes Stück vom Haus entfernt ist, doppelklicken Sie mit der Leine auf den Bösewicht. Ihre Kreatur ist jetzt an dem bösen Entführer festgebunden, der daraufhin stehen bleibt.

Die gute Variante

Befehlen Sie Ihrer Kreatur, den Entführer an der Höhle abzusetzen. Er löst daraufhin sein Versprechen ein und lässt alle Kinder frei. Als Belohnung erhalten Sie einen weiteren Wunder-Spender, der den Heilzauber produziert.

Die böse Variante

Streicheln Sie den Bauch Ihrer Kreatur, während sie den Entführer hält. Wenn er verschlungen ist, haben Sie zwar den Entführer drakonisch bestraft, die Kinder aber nicht befreit. Trotzdem ist die Aufgabe erfüllt. Sie erhalten einen Wunder-Spender (Blitzzauber).

Nemesis-Kreatur Teil 2

Aufgabe

Die große Kreatur bringt Ihnen in dieser Lektion die Grundlagen des Kampfes bei. Folgen Sie seinen Anweisungen. Nach dem Kampf heilt Nemesis' Kreatur Ihr Geschöpf.

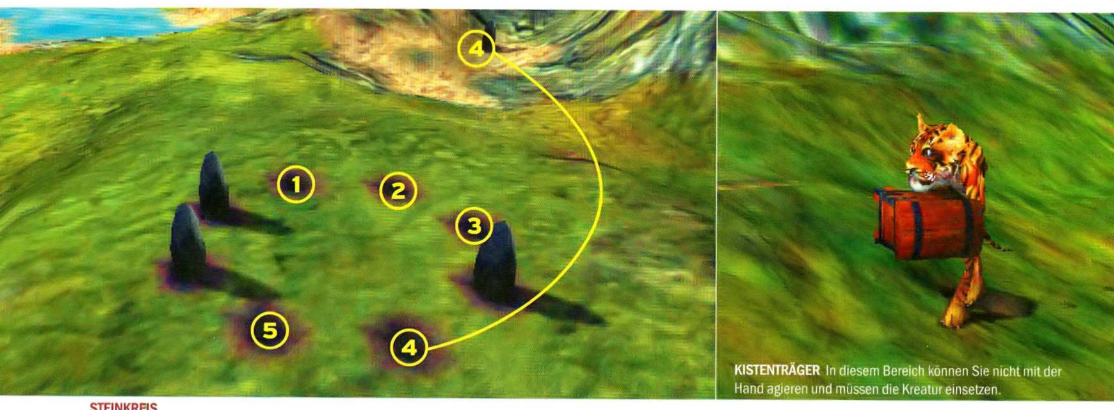


KINDERFÄNGER In dieser Hütte lebt der Mann, der die Kinder aus der Krippe entführt hat.





GEFESSELT Mit einem Doppelklick auf den Entführer binden Sie die Kreatur an ihn.



KISTENTRÄGER In diesem Bereich können Sie nicht mit der Hand agieren und müssen die Kreatur einsetzen.

STEINKREIS Wenn Sie die Steine in der richtigen Reihenfolge anordnen, erhalten Sie einen Einweg-Spender.

Sieg - der Oger

Aufgabe

Ein bösartiger Oger bewacht den Durchgang zu einem Tal.

Die gute Variante

Der Oger ist vollkommen ausgehungert. Geben Sie ihm etwas zu fressen. Er wird den Weg dann freigeben. Sie können mit Ihrer Kreatur zu der Kiste gehen und einen zweiten Spielzeugball holen.

Die böse Variante

Laufen Sie am Oger vorbei. Daraufhin kommt es zum Kampf. Wenn Sie über Heilungszauber verfügen, sollten Sie vorher einige in der Nähe deponieren. Der Kampf ist ein gutes Training für spätere Auseinandersetzungen. Sie können Ihre Kreatur auch während des Gefechtes heilen. Ist der Oger besiegt, holen Sie sich die Kiste mit der Kreatur.

Belohnung

In der Kiste ist ein weiterer Spielzeugball. Obendrein erscheint neben Ihrem Tempel ein neuer Zauber-Spender (Verstärkte Heilung). Dieser Zauber ist sehr wirkungsvoll. Üben Sie ihn möglichst ausführlich.

Nemesis-Kreatur Teil 3

Aufgabe

Die Kreatur will Sie in ein großes Geheimnis einweihen. Nemesis gefällt das ganz und gar nicht und er lässt Blitze sprechen. Wenn Sie Ihr Geschöpf nicht schleunigst aus der Gefahrenzone bringen, steht es alsbald in Flammen und nimmt großen Schaden.

Nemesis fackelt mein Dorf ab!

Nun ja, mit einem aufgebrachten Gott ist nicht gut Kirschen essen. Löschen Sie die Feuer mit Regenzaubern. Holen Sie auch Ihre Kreatur zu Hilfe. Wenn sie richtig ausgebildet wurde, wird sie eifrig beim Löschen helfen.

Der Strudel

Soll ich durch den Strudel gehen?

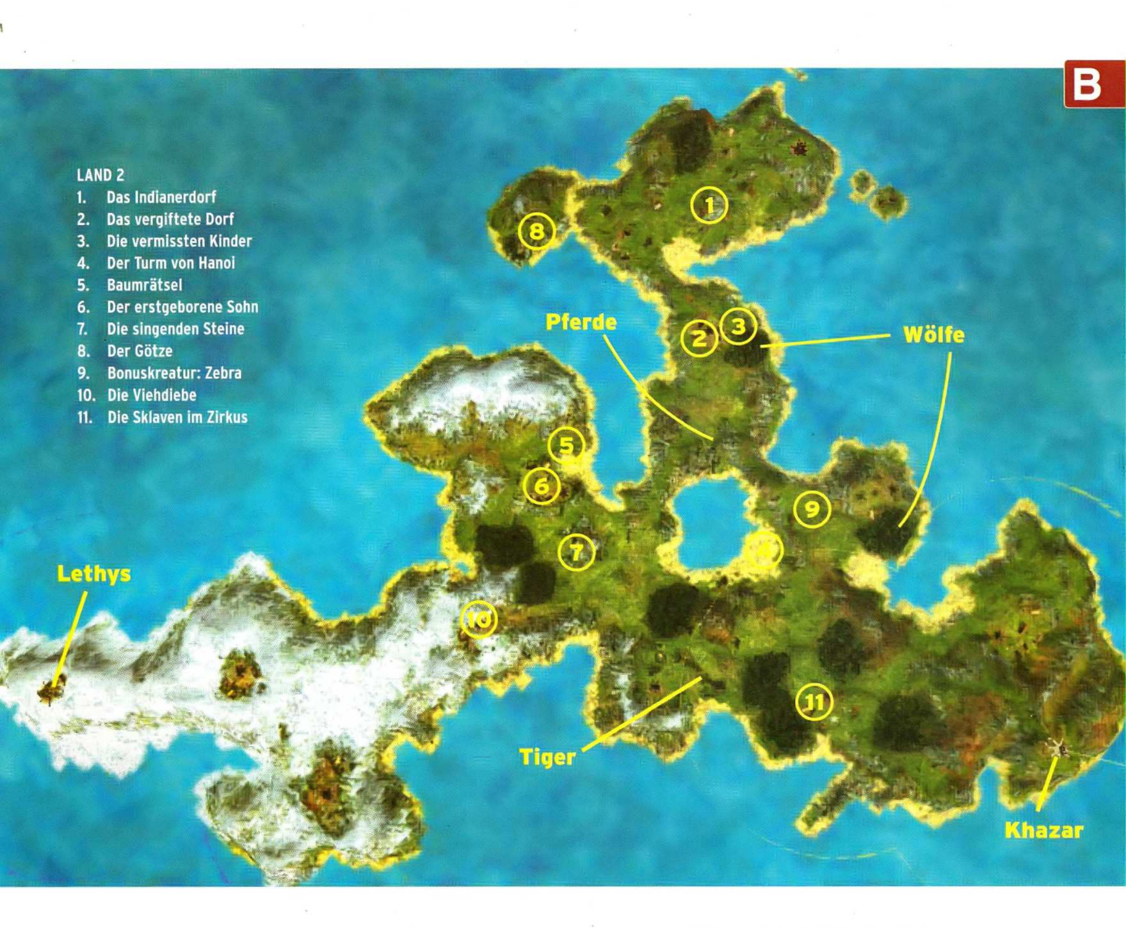
In Eden gibt es nichts mehr für Sie zu tun. Schmeißen Sie Baumaterial, Nahrung und Zauberkugeln durch den Vortex und klicken Sie dann auf die Schriftrolle. Sie kommen jetzt ins zweite Land.

HILFREICH Eine gut erzogene Kreatur hilft der Bevölkerung bei der Arbeit.



STRUDEL Werfen Sie alle verfügbaren Rohstoffe und Menschen in den Strudel.





Land 2

In Land 2 lernen Sie noch einige Dinge, müssen sich aber schon dem ersten Widersacher stellen. Lassen Sie sich mit allen Ihren Taten möglichst viel Zeit. Aktivieren Sie nicht planlos jede Schriftrolle – sonst lernen Sie nicht genug. Sie sollten aus Land 1 jede Menge Holz, Getreide und Zaubersprüche mitgenommen haben – das Material liegt nun verstreut herum.

Die Geschichte

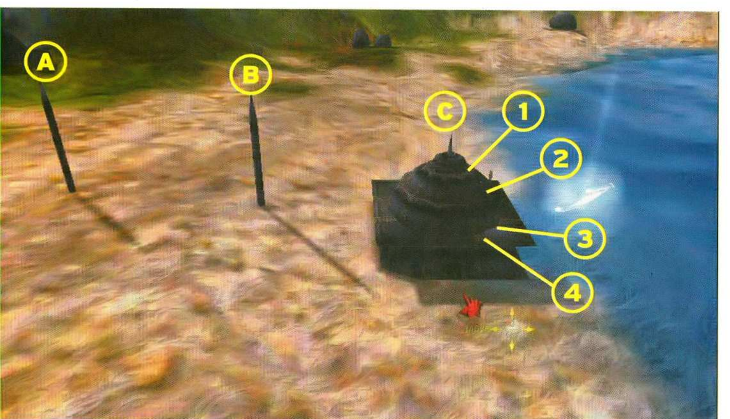
Auf dieser Insel befinden sich zwei weitere Götter: Khazar und Lethys. Khazar ist Ihr Verbündeter – Lethys ist ein Scherge, der Nemesis treu ergeben ist. Sobald Sie zwei Dörfer von Lethys eingenommen haben, wird Nemesis erscheinen und Khazar vernichten. Nehmen Sie ein drittes Dorf von Lethys ein, entführt er Ihre Kreatur. Sie können das Tier nicht retten, es marschiert unweigerlich durch den Vortex. Sie haben nun die Wahl, direkt durch den Vortex hinterherzugehen oder noch ein wenig zu bleiben. Ein neuer Vortex erscheint, wenn Sie Lethys' Tempel zerstören. Wenn Sie Ihrer bösen Seite ganz besonderen Ausdruck verleihen wollen, können Sie sich auch mit Khazar anlegen. Wenn Sie alle seine Dörfer übernommen haben, erscheint Nemesis und vernichtet Khazar. Wer weniger böse veranlagt ist, kann sich trotzdem einen kleinen Trick zunutze machen: Khazar nimmt es Ihnen nicht weiter übel, wenn Sie sich ausgiebig in seinem Lager bedienen. Holz- und Getreide-Engpässe lassen sich so mühelos überwinden.

Tempel- und Siedlungsbau

Errichten Sie zunächst Ihren Tempel. Außerdem gibt es schon Baustellen für ein großes Wohnhaus, ein Dorfzentrum und ein Lager. Sie haben einige Zauber von Khazar erhalten. Denken Sie daran, immer die Kreatur an der Leine zu haben, wenn Sie diese Zauber sprechen. Am Ende von Land 2 sollte Ihr Geschöpf alle Zaubersprüche des Landes beherrschen.

Die ersten drei Schriftrollen

Khazar erklärt Ihnen das Prinzip der Gebetsstätten. Er zeigt Ihnen außerdem, wie Sie Ihr Volk zum Beten schicken. Danach erfahren Sie, wie Gerüste gebaut werden. Der Schreiner erklärt Ihnen auch den Wald-Zauber. Außerdem erscheint am Tempel noch eine



TURM VON HANOI-RÄTSEL
Sie müssen den Tempel vom untersten Pfahl auf den obersten versetzen.

Schriftrolle für die Zaubersprüche „physischer Schild" und „Feuerball".

Wie groß soll ich meine Stadt bauen?

Nachdem Ihnen jetzt der Gerüstbauer zur Verfügung steht (erscheint automatisch), sollten Sie jede Menge Wohnhäuser, einen Kindergarten und später noch einen Friedhof für die Verblichenen bauen. Dies ist ein guter Zeitpunkt, Ihrer Kreatur beizubringen, Holz auf Baustellen zu zaubern, damit die Bewohner nicht extra zum Lager laufen müssen. Sie sollten ca. 20 % der Bevölkerung beten lassen, um oft genug den Holzzauber sprechen zu können. So schonen Sie die Baumbestände.

Sobald Sie die Schriftrolle in der Nähe des nächsten Dorfes anklicken, geht es in der Geschichte weiter. Unser Tipp: Bauen Sie erst Ihre Siedlung stark aus. Sorgen Sie für jede Menge Glauben und bauen Sie dann das nordische Wunder.

Das Indianerdorf

Tipp

Das Lager des Dorfes leert sich erst, wenn Sie die Quest aktivieren. Wenn Sie vorher das gesamte Holz und Getreide aus dem Lager nehmen, ist es nicht verloren.

Aufgabe

Khazar bringt Ihnen bei, wie Zaubersprüche gezeichnet werden. Sie müssen einige Male den Nahrungszauber auf das Lager der Indianer sprechen. Überzeugen Sie dann das Dorf. Gehen Sie gleich weiter zum nächsten Dorf und überzeugen Sie auch dieses.

Turm-von-Hanoi-Rätsel (Tempel am Ufer)

Lösen Sie dieses Rätsel, bevor Sie die Quest im zweiten Indianerdorf anfangen. Sobald Sie durch Umsetzen der einzelnen Segmente den Tempel auf den hinteren Pfahl gestapelt haben, wird ein Heilzauber aktiv. Jedes Wesen, das Sie am Tempel absetzen, wird automatisch geheilt.

Sequenz:
1B, 2A, 1A, 3B, 1C, 2B, 1B, 4A, 1A, 2C, 1C, 3A, 1B, 2A, 1A

Beispiel:
1B bedeutet, dass Sie den Teil des Tempels, der mit der Nummer 1 beschriftet ist, auf den Pflock mit dem Buchstaben B setzen müssen.

Das vergiftete Dorf

Tipp

Holen Sie den gesamten Nahrungsvorrat aus dem Lager, direkt bevor Sie die Schriftrolle anklicken!

Aufgabe

Das Dorf wurde vergiftet. Sie müssen die Ursache der Vergiftung beseitigen und anschließend die infizierte Bevölkerung heilen. Wichtig: Je länger Sie warten, desto mehr Bewohner stecken sich an und sterben. Kranke Menschen erkennen Sie an dem grünen Schimmer, der sie umgibt.

Die gute Variante

Entfernen Sie das vergiftete Korn aus dem Lager. Sie müssen den Vorrat komplett entsorgen. Wenn Sie vor der Quest das Getreide herausgenommen haben (siehe oben: Tipp), können Sie es jetzt wieder zurück ins Lager werfen. So vermeiden Sie einen Nahrungsengpass. Heilen Sie nun alle kranken Bewohner. Wenn Sie das Turm-von-Hanoi-Rätsel noch nicht gelöst haben, sollten

INDIANERDORF
Das verdorbene Getreide im Dorflager ist die Ursache für die Vergiftung der Indianer.



B

Sie dies nun schleunigst tun. Bringen Sie jeden Kranken zum Hanoi-Tempel, um ihn dort heilen zu lassen. So sparen Sie sich das Mana für Heilungszauber. Alternativ können Sie auch Ihre Kreatur ins Dorf bringen – wenn sie den Heilungszauber beherrscht. Als Belohnung erhalten Sie den Blitzzauber.

Die böse Variante

Als böser Gott können Sie das Volk sterben lassen. Sie haben dadurch jedoch nur Nachteile: keine Belohnung und ein menschenleeres Dorf. Sie können auch ein wenig von dem vergifteten Getreide nehmen und es in ein Lager von Lethys werfen. Der komplette Vorrat ist nun ungenießbar und das Volk geht zugrunde. Sobald ein Dorf ausgestorben ist, können Sie es mit einigen Missionaren übernehmen.

Die vermissten Kinder

Aufgabe

Im Indianerdorf bittet eine Frau um Ihre Hilfe. Ihre Kinder sind nicht vom Baden zurückgekommen. Diese Aufgabe ähnelt sehr der Strand-Quest aus dem ersten Land.

Die gute Variante

Holen Sie die Kinder mithilfe Ihrer Kreatur (gute Leine benutzen!) aus dem Wasser und setzen Sie sie am Ufer ab. Daraufhin rennen die Kinder nach Hause. Als Belohnung erhalten Sie einen Zauber-Spender mit dem „Kreatur vergrößern"-Zauber.

Die böse Variante

Ihr dämonischer Berater ist schwer begeistert, wenn Sie die Kinder um die Ecke bringen. Die Frau aus dem Dorf macht sich dann selber auf die Suche. Erneut gibt es für die böse Variante keine Belohnung.

Der erstgeborene Sohn

Aufgabe

Nachdem Sie das Indianerdorf aus Lethys' Klauen übernommen haben, bietet ein dankbarer Dorfbewohner seinen erstgeborenen Sohn für eine Opferzeremonie an.

Die gute Variante

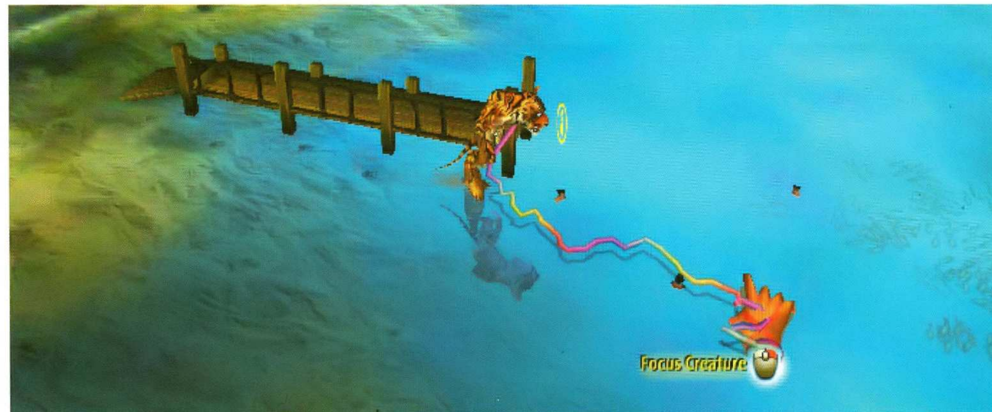
Verschonen Sie das Kind und opfern Sie so lange Schafe, Kühe und Bäume, bis sich der Vater bei Ihnen bedankt. Als Dank erhalten Sie die Verstärkung vom Heilzauber, mit der Sie nun viele Menschen auf einmal heilen können.

Die böse Variante

Opfern Sie das Kind, seine Mutter oder alternativ den Vater. Jede einzelne Variante ist zwar sehr böse, aber durchaus sehenswert. Eine Belohnung erhalten Sie aber für keines der drei Opfer – also überlegen Sie es sich genau.



SOS
Die zweite Quest in diesem Dorf erscheint erst nach einiger Zeit. Wieder einmal müssen Sie Menschen aus dem Wasser retten.



BAYWATCH
Nehmen Sie Ihre Kreatur an die Leine der Gutmütigkeit, um die Kinder zu retten.



MUSIK-STEINE Diesmal brauchen Sie die Steine zwar nicht zu finden, müssen aber eine schwierige Melodie spielen.

Die singenden Steine

Aufgabe

Spielen Sie besondere Melodien auf den neun klingenden Steinen. Es gibt drei Melodien. Eine ist für die Quest an sich nicht von Bedeutung – die anderen beiden können Sie auf der Insel hören.

Woher weiß ich, welche Melodien gespielt werden müssen?

Schauen Sie sich auf der Insel sehr genau um. Zwei Charaktere wandern herum und pfeifen die Melodien. Tipp: Die beiden Typen sehen dem Entführer auf der ersten Insel ähnlich und sind an der Küste zu finden. Hören Sie sich die Melodien genau an und spielen Sie beide Lieder auf den Steinen nach.

Was bewirken die Melodien?

Die magische Kraft der Steine wirkt nur bei Nacht. „Twinkle, Twinkle, Little Star" (hört sich fast wie „Morgen kommt der Weihnachtsmann" an) bewirkt, dass es sofort Nacht wird. Danach können Sie den Todesmarsch spielen.

Twinkle, Twinkle, Little Star:
1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3

Todesmarsch:
5, 5, 5, 5, 8, 7, 7, 5, 5, 4, 5

Was ist die dritte Melodie?

Wenn Sie das Lied „White Christmas" spielen, fängt es an zu schneien.

Sequenz:
5, 6, 5, 4, 5, 6, 7, 8

Der Götze

Aufgabe

Ein Indianer hat einen Götzen gebaut. Sie müssen dieses Symbol unbedingt entfernen, bevor sich noch weitere Menschen um den Götzen versammeln.

Die gute Variante

Pflanzen Sie einige Bäume rund um den Götzen. Alternativ können Sie auch Holzstapel am Fuß der Statue aufschichten. Entzünden Sie das Holz mit einem Feuerball. Haben Sie etwas Geduld: Nach kurzer Zeit fängt der Götze Feuer und explodiert. Als Belohnung erhalten Sie die erste Verstärkung des Feuerball-Zaubers.

Die böse Variante

Bringen Sie zunächst alle um, die das Symbol anbeten. Zerstören Sie danach die Statue. Ihr gutes Gewissen findet den Verlust von Menschenleben zwar äußerst bedauerlich, aber zur Abwechslung bekommen Sie auch für die böse Variante die Belohnung: den verstärkten Feuerball-Zauber.

Bonuskreatur Zebra

Aufgabe

Die Indianerin stellt Ihnen bei diesem Rätsel folgende Aufgabe: Im Ring müssen gleichzeitig drei Dinge sein: etwas Heißes, etwas von Ihrer Kreatur und etwas, das bei Nacht heult. Alles muss dann geschützt werden.

GÖTZE Einige Holzstapel verwandeln das Gottesbild schnell in einen Scheiterhaufen.





BESCHWÖRUNG Brennendes Holz, Kot Ihrer Kreatur und ein Wolf müssen im Pilzkreis liegen, um das Zebra zu bekommen.



BONUSKREATUR Wenn Sie alle Zutaten mit einem Schild umgeben, kriegen Sie die Bonuskreatur.

Was genau muss in den Pilzkreis?

Ein heißer Stein oder ein brennender Baum (etwas Heißes), Kot Ihrer Kreatur (etwas von der Kreatur) und ein Wolf (etwas, das bei Nacht heult). Sind alle drei Sachen im Kreis, müssen Sie einen Schild darüber zaubern. Tipp: Wie Sie einen Wolf finden, lesen Sie bei der „Sklaven im Zirkus"-Quest.

Ich schaffe es nicht!

Um die Quest zu schaffen, sollten Sie sich gut vorbereiten. Suchen Sie sich einen Feuerball und einen Schild (beide als Einwegzauber) und legen Sie diese schon einmal in Griffweite zu dem Pilzkreis. Legen Sie den Kreaturdung und etwas Holz in den Kreis. Jetzt suchen Sie einen Wolf und legen ihn ab, um den Holzstapel per Feuerball zu entzünden. Vorsicht: der Wolf ist schneller wieder verschwunden, als Sie schauen können. Sie müssen also schnell sein. Werfen Sie zuletzt den Wolf in den Kreis. Wenn Sie das Tier nur absetzen, ist es zu schnell weggelaufen. Nun müssen Sie nur noch schnell den Schild zaubern.

Die Viehdiebe

Aufgabe

Kurz nachdem Sie das Dorf in Ihre Gewalt gebracht haben, bittet Sie ein verzweifelter Farmer um göttliche Hilfe. Eine Gruppe von Kindern aus dem Dorf stiehlt seine kostbaren Rinder.

Die gute Variante

Leider gibt es keine komplett gute Variante für diese Quest. Wenn Sie die Kinder mit einem Blitz erschrecken, geloben sie Besserung und das Rätsel ist gelöst. Der Dank: Der Blitzzauber wird verstärkt.

Die bösen Varianten

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie lieber den Farmer oder alle Kinder über die Klinge springen lassen. So oder so ist die Quest gelöst und Sie erhalten die Verstärkung zum Blitzzauber.

Die Sklaven im Zirkus

Aufgabe

Wenn Sie Khazars ehemalige Siedlung übernommen haben, erscheint hier eine Quest. Ein Mann berichtet Ihnen, dass die Zirkusleute auf dem Hügel einige Dorfbewohner entführt haben.

Die gute Variante

Schlichten Sie den Konflikt, indem Sie den Zirkusleuten wilde Tiere zur Dressur geben. Der Haken an der Sache ist, dass nur zirkustaugliche Tiere akzeptiert werden – Schafe und Kühe werden von den Schaustellern kategorisch abgelehnt. Außerdem werden nur zwei Tiere derselben Art akzeptiert. Für einen Tiger oder Wolf werden je zwei Geiseln freigelassen. Für ein Pferd lassen die Zirkusleute einen Gefangenen gehen. Sind alle Gefangenen befreit, erhalten Sie als Belohnung einen Wunderspender mit dem Wolf-Zauber.

ZIRKUSTIERE Für einen Tiger lassen die Zirkusleute gleich zwei Geiseln gehen.



KUHKLAU Dem Bauern werden ständig Kühe geklaut. Bringen Sie den Dieben Manieren bei!



Wo finde ich die Tiere?

Suchen Sie in Wäldern nach Wölfen (siehe Karte). Um die Tiere zu finden, sollten Sie den Blickwinkel direkt von oben auf den Wald richten. Haben Sie die Biester gefunden, müssen Sie ganz nah heranzoomen, um sie aufzunehmen. Pferde und Tiger sind auf der Übersichtskarte eingezeichnet.

Die böse Variante

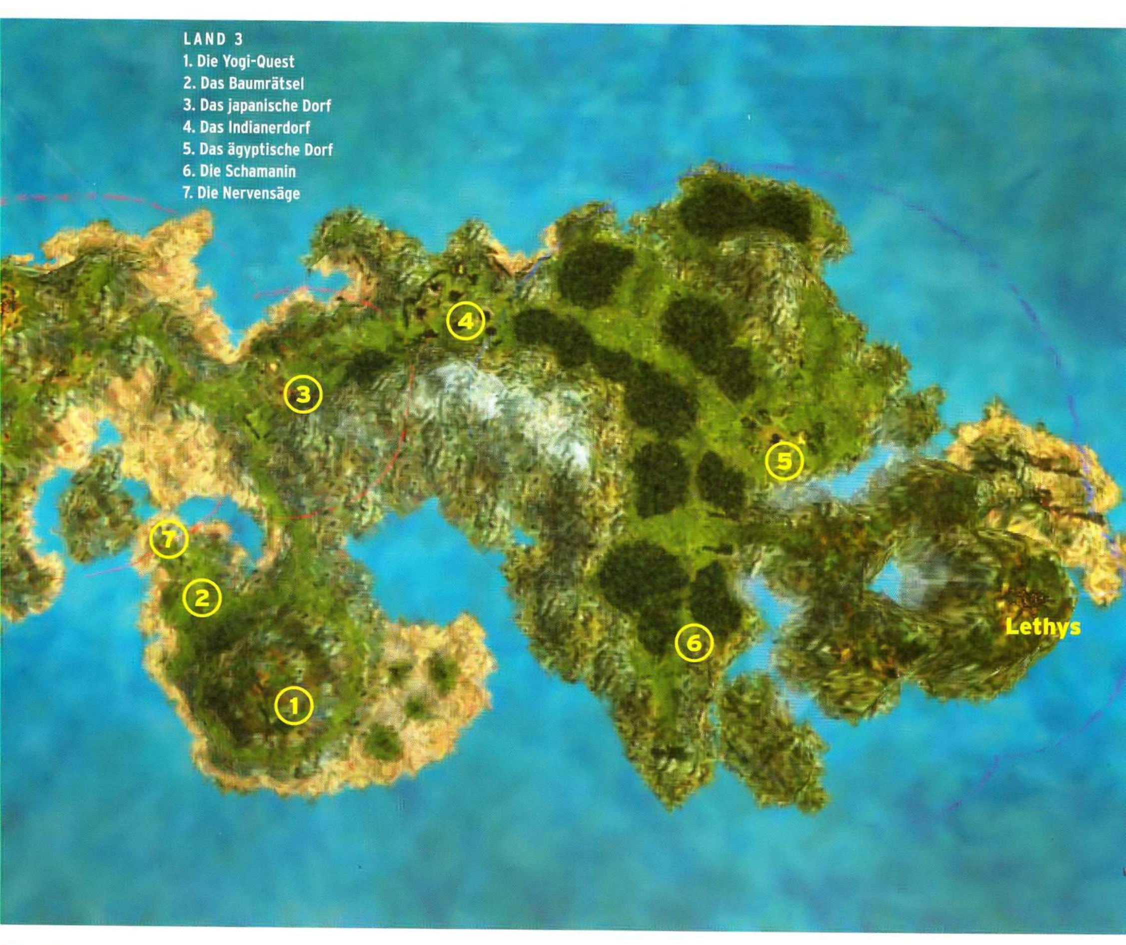
Wenn Sie einfach die Geiseln aus dem Gehege nehmen, warnt der Anführer der Zirkusleute vor den Konsequenzen. Sobald Sie drei Gefangene auf diese Weise befreien, laufen die Kidnapper ins Dorf, um dort Feuer zu legen und Bewohner zu töten. Dies können Sie nur vermeiden, indem Sie die Zirkusleute umbringen. Für diese Variante erhalten Sie keine Belohnung.

Land 3

In diesem Land müssen Sie vorerst auf die Hilfe Ihrer Kreatur verzichten. Erst wenn Sie drei Dörfer von Lethys übernommen haben, ist Ihr Geschöpf wieder befreit. Sie lernen auf dieser Insel, Dörfer aufzubauen und andere Völker effektiv zu überzeugen. Quests sind hier Mangelware. Immer wenn Sie ein Dorf an sich gerissen haben, wird Lethys kurz darauf versuchen, Ihnen den gerade errungenen Sieg wieder streitig zu machen.

Was soll ich zu Anfang tun?

Bauen Sie Ihr Dorf in aller Ruhe aus. Wichtig: In der Nähe des Wasserfalls, etwas unterhalb Ihres Tempels, steht ein Wunder-Spender mit dem Holzzauber. Da Sie sehr viel Holz benötigen werden, sollten Sie diesen Spender regelmäßig leeren. Auf dieser Insel errichten Ihre Bewohner erstmals eine Reihe von Gebäuden völlig selbstständig. Sorgen Sie also



B



ZAUBER-SPENDER Am Fuß Ihrer ersten Siedlung steht dieser Wunder-Spender mit dem Holz-Zauber.



YOGI
Wenn eine Glitzerwolke um den Yogi herum erscheint, hat das Spiel automatisch Ihren Fortschritt gespeichert.

zunächst nur dafür, dass die Baustellen mit Holz versorgt sind. Wenn Sie den Wunderspender ausgiebig nutzen, können Sie den Waldbestand schonen. Erst wenn Ihr Einflussbereich weit in das japanische Dorf reicht, sollten Sie weiterspielen.

Die Yogi-Quest

Aufgabe

Sobald das erste Dorf in Reichweite ist, holen Sie sich einige Glaubenspunkte (siehe auch: Allgemeine Tipps – Wie beeindrucke ich fremde Völker? auf Seite 30). Sobald die ersten Punkte geholt wurden, erscheint die silberne Schriftrolle für diese Quest. Auf dem Berg wohnt ein Yogi, der Sie bittet, ihm nicht zu seinem geheimen Gebetsplatz zu folgen. Diese Quest erfordert all Ihr Geschick und eine perfekte Kontrolle der Steuerung. Wir empfehlen hier, die Tastatur und die Maus zusammen zu benutzen.

Wie folge ich dem Yogi, ohne dass er mich bemerkt?

Das Prinzip ist einfach: Der Yogi muss den ganzen Weg über zu sehen sein und Sie dürfen nicht in sein Gesichtsfeld kommen. Bis auf zwei Male ist das auch nicht weiter schwer.

Der Yogi dreht sich plötzlich um!

An zwei Stellen – immer in der Nähe von Pilzen – hält der Yogi inne und dreht sich um 180° nach rechts. Kurz vor diesen Stellen speichert das Spiel jedoch automatisch ab (Sie sehen eine Glitzerwolke). Halten Sie sich immer links vom Yogi, also mehr in Richtung Mitte des Berges. Sobald der Yogi sich dreht, müssen Sie sich mitdrehen, um hinter dem Yogi zu bleiben. Er dreht sich an beiden Stellen je einmal hin und einmal zurück. Es kann einige Versuche lang dauern, bis Sie den Dreh richtig heraushaben. Als kleine Hilfe können Sie das Spiel auch pausieren, damit Sie sich besser positionieren können.

Die Belohnung

Haben Sie es bis zu der geheimen Gebetsstätte geschafft, verspricht Ihnen der Yogi seine Hilfe in diesem Land. Das ist durchaus keine leere Versprechung: Bei allen drei Dörfern, die es zunächst zu überzeugen gilt, steht Ihnen der Yogi hilfreich zur Seite. Erfüllen Sie diese Quest also unbedingt, bevor Sie das erste Dorf überzeugen.

Das japanische Dorf

Setzen Sie all Ihre göttlichen Fertigkeiten ein (je nach Gesinnung gut oder böse), um das japanische Dorf auf Ihre Seite zu bekommen. Äußerst wirksam sind hier natürlich Artefakte, die wahlweise in der Siedlung abgelegt oder darüber hinweggeworfen werden. Achten Sie beim Werfen aber darauf, dass Sie das Artefakt nicht aus Versehen im Meer versenken.

Lethys' Rache

Legen Sie sich vorsichtshalber einige Regenzauber zurecht. Sobald das Dorf in Ihrem Besitz ist, wirft Lethys nämlich Feuerbälle auf eine Gruppe Dorfbewohner am Strand. Diese lebenden Fackeln rennen schnurstracks in das japanische Dorf. Sofern Sie die Yogi-

MEDITATION
Wenn Sie den Yogi unerkannt bis zu seinem geheimen Gebetsplatz verfolgt haben, steht er Ihnen fortan mit Rat und Tat zur Seite.





WOLKENBRUCH Lethys rächt sich für die Übernahme des japanischen Dorfes, indem er einige Bewohner in Brand steckt.

Quest erfüllt haben, erhalten Sie zwei Regenzauber. Löschen Sie alle Bewohner, bevor diese das Dorf erreichen.

Das Indianerdorf

Bauen Sie Ihren Einflussbereich so weit aus, dass er in das Indianerdorf hineinreicht. So haben Sie keine Probleme damit, die Bewohner von Ihrer Macht zu überzeugen. Vorsicht: Auch bei diesem Dorf rächt Lethys sich direkt nach der Übernahme.

Lethys' Rache

Lethys hetzt eine große Meute wilder Wölfe auf das Indianerdorf. Der Yogi wird Ihnen auch hier hilfreich zur Seite stehen, indem er einige der Tiere tötet. Um den Rest müssen Sie sich selber kümmern. Sie können die Wölfe mit Blitzen oder Feuerbällen aufhalten. Alternativ können Sie auch das Spiel pausieren, sich die Tiere schnappen und ins Meer oder das Lager schleudern.

WOLFATTACKE Der Yogi hilft Ihnen dabei, Lethys' zweiten Racheakt zu vereiteln, indem er einige der heranstürmenden Wölfe vernichtet.

Das ägyptische Dorf

Das letzte Dorf liegt weit weg und wird bei Übergriffen stets mit Schilden von Lethys geschützt.

Wie komme ich an das Dorf heran?

Der Yogi hilft Ihnen dabei, ein Wunder zu bauen. Trotz dieses Bauwerks sind Sie noch sehr weit von der Siedlung entfernt. Sie haben im Prinzip zwei Möglichkeiten, in Reichweite zu kommen:

Machtbereich ausbauen

Wenn Sie den Glauben in Ihren vorhandenen Siedlungen stärken, wächst Ihr Einflussbereich. Besonders wichtig ist hierbei natürlich das indianische Dorf, da es am nächsten an der griechischen Siedlung liegt.

Ein neues Dorf errichten

Wenn Ihnen der Ausbau der Glaubenskraft zu lange dauert, bauen Sie einfach ein neues Dorf. Dazu brauchen Sie fünf Gerüste, die Sie möglichst nah an der ägyptischen Siedlung abstellen. Jetzt entsteht ein neuer Einflusskreis und Sie können leichter in Lethys' Dorf greifen. Sie können sogar einige Ägypter dazu bringen, bei Ihnen zu leben. Grei-



WUNDERSAM Zu guter Letzt spendiert der Yogi dem Indianervolk ein Wunder, das Ihren Einflussbereich vergrößert.

B



NERVENSÄGE Dieser kleine nervige Typ kann Ihnen gute Dienste beim Überzeugen anderer Dörfer leisten.

DIE SHAMANIN In dieser einsamen Hütte wohnt die Schamanin. Sie vermag es, alte Menschen zu verjüngen.

fen Sie sich einfach einige der Bewohner und setzen Sie diese an Ihrem neuen Dorfzentrum ab. Setzen Sie auf jeden Fall einen Ihrer Bewohner als Missionar bei den Ägyptern ein. Da das Dorf sehr groß ist, finden Ihre göttlichen Taten stets viele Zuschauer. Mit einigen gut platzierten Artefakten und einem tiefen Griff in den Zauberkasten sollte auch dieses Dorf bald an Sie glauben.

Die Schamanin

Sie können alte Menschen bei dieser Dame verjüngen lassen. Bringen Sie einfach einen alten Bewohner zu der Hütte und schauen Sie zu, wie Greise wieder zu Kindern werden. Wenn die Dame dann müde ist, bringen Sie ihr ein Kind. Als Belohnung erhalten Sie eine neue Bonuskreatur. Sie ist eine neue Variante des Affen.

Die Abrechnung mit Lethys

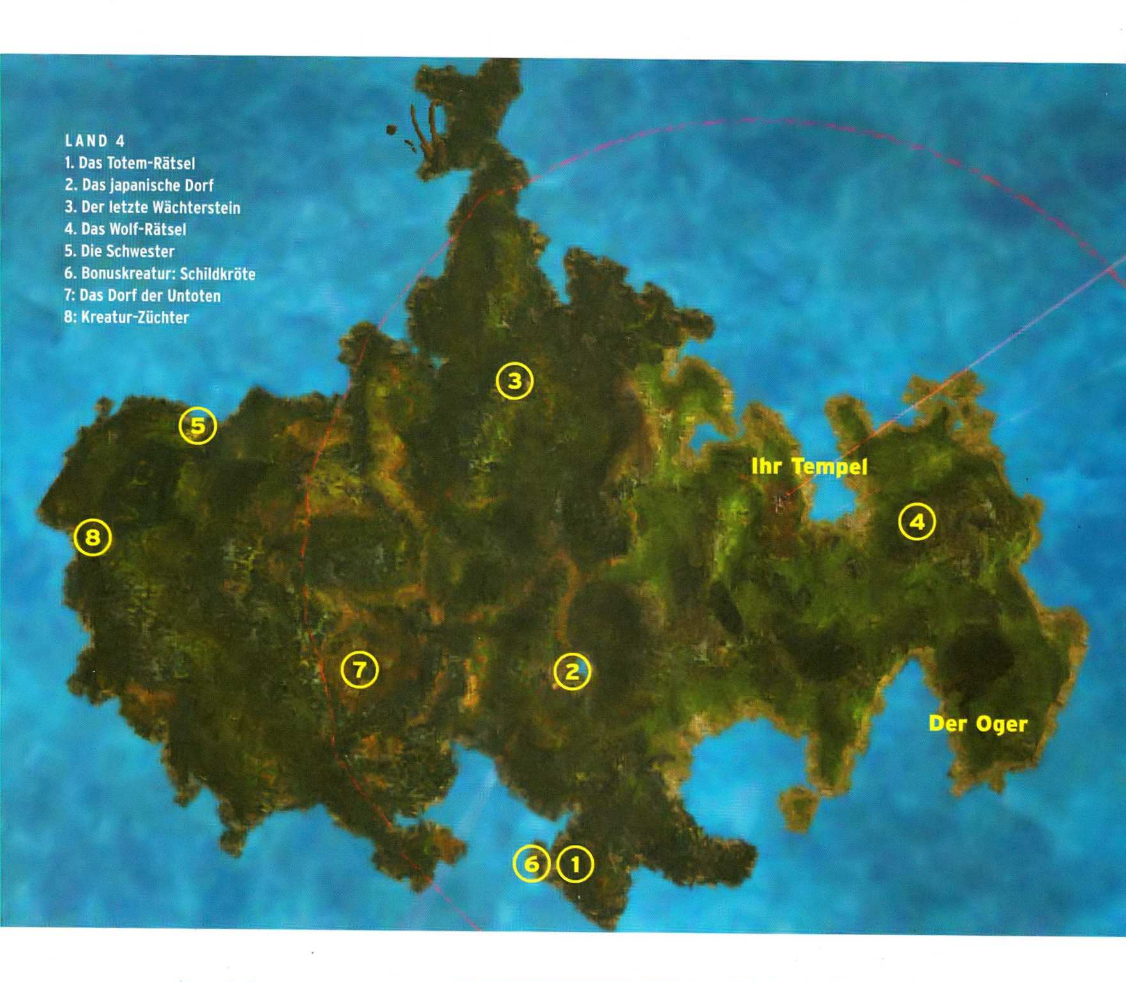
Wenn Sie Ihrem Widersacher nahe genug gekommen sind, fleht er um Gnade. Er überreicht Ihnen kampflos die Seele. Es liegt nun an Ihnen, ob Sie Gnade vor Recht ergehen lassen. Für Land 4 sollten Sie auf jeden Fall jede Menge Einweg-Zauber mitnehmen. Werfen Sie außerdem eine Menge Dorfbewohner in den Strudel, damit Sie auf der nächsten Insel genügend Gebetsenergie besitzen.

Die Nervensäge

Unweit Ihrer ersten Siedlung sitzt ein Mann an einem Lagerfeuer, der Sie ständig blöd von der Seite anpöbelt. Egal, was Sie mit dem Typen anstellen, er stirbt nicht. Wenn Sie Ihre Kreatur bereits wiederhaben, befehlen Sie ihr doch mal, die Nervensäge zu verspeisen. Doch die wichtigste Eigenschaft der Nervensäge ist etwas schwerer herauszufinden: Sie können die Nervensäge in ein fremdes Dorf werfen. Jetzt sehen Sie um den Kerl herum einen kreisförmigen Bereich, in dem Sie Aktionen ausführen können. Das eignet sich hervorragend, um fremde Dörfer zu überzeugen. Zaubern Sie mit seiner Hilfe etwas Nahrung und Holz in das Lager des fremden Dorfes. Versehen Sie die Nervensäge mit einer Markierung, damit Sie sie auch in einer großen Menschenansammlung schnell wiederfinden.

SCHWARM Das dritte Dorf ist wahrlich eine harte Nuss. Wie man hier sieht, schindet ein Vogelschwarm ordentlich Eindruck.





Land 4

Sie kehren in eine böse und dunkle Version vom ersten Land zurück. Der Himmel ist blutrot, ein Gewitter tobt und es regnet zerstörerische Feuerbälle. Auf dem Land lastet ein Fluch, den Sie Nemesis zu verdanken haben. Um diesen Bann zu brechen, müssen drei Wächtersteine zerstört werden, die auf der Insel verteilt stehen. Ausnahmsweise haben Sie es hier nicht direkt mit einem anderen Gott zu tun. Sobald alle drei Steine zerstört sind, normalisiert sich das Wetter wieder. Bevor Sie Ihre Siedlung richtig aufbauen können, müssen Sie erst die ständigen Übergriffe der Oger unterbinden und die Feuerbälle stoppen.

Was kann ich gegen die Feuerbälle tun?

Bevor Sie Ihr gutes Gewissen nicht ausdrücklich warnt, sind die Feuerbälle absolut harmlos. Das Feuerwerk dient lediglich dazu, den Spieler zu stressen und für bösartige Stimmung zu sorgen. Später gibt es leider auch sehr gefährliche Feuerbälle. Bauen Sie Ihre Siedlung nicht weiter aus, bevor Sie diesen Feuerregen abgestellt haben. Jedes Haus, das Sie bauen, fällt nach und nach den Feuerbällen zum Opfer. Außerdem benötigen die Menschen in diesem Moment keine Häuser, da sie an der Gebetsstätte tanzen müssen. Sie brauchen viel Gebetskraft, um die Schilde aufrechtzuerhalten.

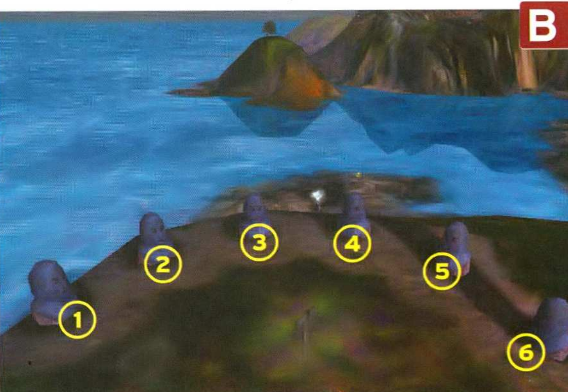
Ich habe nicht genügend Schilde!

Lösen Sie das Totem-Rätsel! Dann haben Sie einen zweiten Wunderspender mit magischem Schild. Außerdem gibt es einen guten Trick, um mit wenig Aufwand Ihre Siedlung zu schützen. Alle gefährlichen Feuerbälle kommen aus der Richtung des großen Tores, schlagen einmal auf und setzen dann Ihre Gebäude in Brand. Wenn Sie zwei kleine Schilde dort aufstellen, wo die Feuerbälle zum ersten Mal aufschlagen, werden diese weit vor Ihrer Siedlung reflektiert. Um Energie zu sparen, sollten Sie in den Pausen zwischen den Feuerbällen die Schilde deaktivieren.

B



SCHUTZSCHILDE Zwei magische Schilde vor dem Dorf reflektieren die gefährlichen Feuerbälle.



TOTEM-RÄTSEL Dieses Rätsel ist eines der schwierigsten des ganzen Spiels.

Das Totem-Rätsel

Nach langem Hin und Her ist eine Sequenz für dieses Rätsel herausgekommen. Jede Zahl steht für einen der Pfähle. Ziehen Sie das jeweilige Totem der Sequenz ganz nach oben.

Sequenz:
4, 6, 4, 5, 6, 4, 1, 6, 4, 3,
1, 4, 6, 4, 3, 4, 3, 1, 6, 2

Chaos! Was soll ich zuerst machen?

Der Wächterstein des Ogers sorgt dafür, dass es regnet. Außerdem hat das Biest fünf kleine Freunde, die immer wieder in Ihre Siedlung einfallen und Menschen kidnappen. Da Sie jeden Menschen brauchen, sollten Sie dem Oger als Erstes Manieren beibringen. Führen Sie einfach Ihre Kreatur zum Oger und gewinnen Sie den Zweikampf! Daraufhin bleiben seine fünf Freunde Ihrem Dorf fern.

Das japanische Dorf

Wie soll ich das Dorf überzeugen?

Ihre Kreatur muss Ihnen hier helfen. Sie können sie bei der Überzeugungsarbeit unterstützen. Das Dorf liegt in einem Tal: Lassen Sie einige Artefakte den Berg hinab in die Siedlung rollen. Sie sollten vorher jedoch abspeichern, um nicht aus Versehen Gebäude zu zerstören. Alternativ können Sie auch Bäume in das Dorf werfen, da diese keinen Schaden an den Häusern anrichten. Dafür erhalten Sie aber auch nicht so viele Glaubenspunkte wie bei einem Artefakt.

Wie löse ich das Rätsel für den zweiten Stein?

Ihnen wird eine Tonfolge vorgespielt, die Sie unverzüglich nachspielen müssen. Nach jedem Durchgang wird die Folge länger. Achten Sie darauf, dass Sie keine Pause zwischen den einzelnen Tönen machen, da Sie sonst wieder von vorne anfangen müssen.

Tonfolge:
1, 2, 3, 5, 2, 3, 1, 4, 1

Der letzte Wächterstein

Aufgabe

Der letzte Wächterstein wird von einem Mann bewacht, dessen Frau von Nemesis entführt wurde. Der Strohwitwer darf niemandem den Stein aushändigen, da er seine

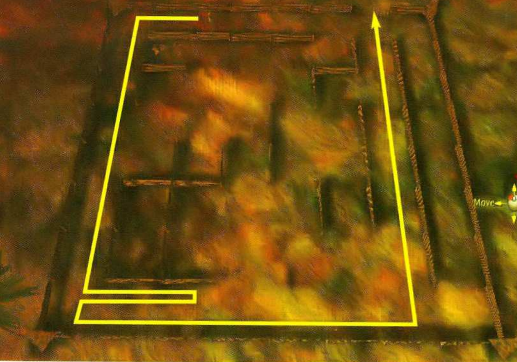
DER ZWEITE WÄCHTERSTEIN Bei diesem Rätsel müssen Sie die Melodie nachspielen.



ÜBERZEUGT Eine gut ausgebildete Kreatur ist durchaus imstande, das japanische Dorf ganz alleine zu überzeugen.







WOLFSRÄTSEL
Folgen Sie der Linie, um den Irrgarten unbeschadet zu verlassen.

Frau sonst nie wieder zu Gesicht bekommt. Deshalb müssen Sie das Azteken-Dorf auf Ihre Seite bekommen, um an die Frau des Einsiedlers zu kommen, der in der Nähe des letzten Steins lebt.

Die gute Variante

Sie befreien das aztekische Dorf und setzen die Frau bei ihrem geliebten Mann ab. Die beiden sind nun wieder glücklich vereint. Der Mann gibt aus Dank seinen Glauben an Nemesis auf und gibt Ihnen den letzten Stein.

Die böse Variante

Wenn Sie die Frau töten, ist ihr Mann untröstlich und gibt all seinen Glauben auf. Auch mit dieser Methode kommen Sie an den letzten Wächterstein.



SCHILDKRÖTE
Wenn Sie dem Fischerjungen geholfen haben, erhalten Sie die Schildkröte als Bonuskreatur.

Das Wolfsrätsel

Aufgabe

Sie müssen versuchen, den kleinen Jungen aus dem Labyrinth zu manövrieren, ohne dass dieser vom Wolf gefressen wird. Immer wenn der Junge einen Schritt macht, läuft der Wolf zwei Felder. Sie müssen die Hindernisse so nutzen, dass der Junge ungeschoren zum Ausgang gelangt. Die beiden Bilder oben zeigen Ihnen den richtigen Weg. Sie müssen zwei dieser Rätsel hintereinander lösen, um an die Belohnung zu kommen. Am Tempel erscheint nun der Stärkungszauber für Ihre Kreatur.

Die Schwester

Aufgabe

Die Schwester muss zu ihrem Bruder im Azteken-Dorf, um ihm Medizin zu bringen. Ihre Aufgabe ist es, das Mädchen sicher zu ihrem Ziel zu geleiten. Die Schwester hat drei Heilungstränke. Jedes Mal, wenn sie umkommt, geht ein Trank verloren.

Die gute Variante

Auf dem Weg müssen drei Hindernisse aus dem Weg geräumt werden. Zunächst steuert das Mädchen auf ein Rudel Wölfe zu. Danach gerät sie in einen Waldbrand und schließlich wird sie von einem Steine werfenden Oger bedroht. Töten Sie die Wölfe und löschen Sie das Feuer. Um den Oger zu beseitigen, müssen Sie Ihre Kreatur zu Hilfe holen. Wenn das Mädchen es schafft, ihren Bruder zu retten, erhalten Sie den Wolf als Bonuskreatur.

Die böse Variante

Lassen Sie das Mädchen einfach in sein Verderben rennen. Wenn es doch bei seinem Bruder ankommt und ihn sterben sieht, folgen Sie dem Rat Ihres schlechten Gewissens: Bringen Sie das Mädchen um.

Bonuskreatur Schildkröte

Diese Aufgabe erfordert lediglich Geduld und Geschicklichkeit. Treiben Sie alle Fische in das Netz des Jungens. Zum Dank erhalten Sie dann die Schildkröte als Bonuskreatur.

Das Dorf der Untoten

Aufgabe

Nemesis hat ein Dorf verflucht. Alle Bewohner wurden in Skelette verwandelt. Dieser Fluch kann nur gebrochen werden, indem die Totenkopf-Pfähle auf dem Berg über dem Dorf wieder aus der Erde gezogen werden. Beide Pfähle müssen jedoch gleichzeitig emporgehoben werden. Um dies zu erreichen, müssen Sie zunächst Ihren Einflussbereich so weit ausdehnen, dass Sie ungehindert an die beiden Pfähle kommen. Dazu können Sie entweder ein neues Dorf in der Nähe errichten oder den Glauben in den vorhandenen Siedlungen ausbauen. Wenn Sie einige Wunder in der Nähe bauen,

vergrößert sich der Einflussbereich sehr schnell.

Tipp

Wenn Sie im ersten Dorf das nordische Wunder bauen, wird der Holzzauber verstärkt. So haben Sie genügend Holz, um beliebig viele Wunder zu bauen.

Wie kann ich die beiden Pfähle auf einmal anheben?

Nehmen Sie Ihre Kreatur an die Leine und führen Sie sie auf den Berg. Sie müssen Ihrem Geschöpf nun zeigen, wie man den Pfahl anhebt. Nach einigen Demonstrationen hat selbst das dümmste Vieh kapiert, wie das funktioniert. Während die Kreatur nun einen Pfahl hebt, ziehen Sie den anderen zeitgleich nach oben. Sie erhalten nun die zweite Seele und ein Strudel zum letzten Land öffnet sich. Geleiten Sie die Kreatur auf den Berg hinter Ihrem Dorf und befehlen Sie ihr, die Seele aufzunehmen. Werfen Sie wie gewohnt viele Rohstoffe in den Strudel und bereiten Sie sich auf den finalen Kampf vor.

B



TEAMWORK Mithilfe Ihrer Kreatur schaffen Sie es, beide Totenkopf-Pfähle gleichzeitig anzuheben.

Land 5

Der finale Kampf gegen Nemesis steht nun an. Sie sollten so viel wie möglich durch den Vortex schikken – Sie werden jede mögliche Hilfe benötigen. Achten Sie besonders darauf, viele Holzzauber mitzunehmen. Wenn Sie in Land 1 den Missionaren geholfen haben, zahlt sich das nun aus. Anstatt eines Dorfes stehen bereits zwei Siedlungen unter Ihrer Kontrolle. Das Dorf der Missionare verfügt sogar schon über ein nordisches Wunder. Obendrein erhalten Sie den Eisbären als Bonuskreatur.

Wie besiege ich Nemesis?

Sie müssen insgesamt vier Dörfer von Nemesis auf Ihre Seite bekommen. Besonders die letzte Siedlung ist sehr schwer zu erobern,

Schiff der Missionare

Ihr Tempel

Nemesis' Tempel

Vulkan

LAND 5

1. Wunderspender: Feuerball
2. Bonuskreatur: Löwe
3. Bonuskreatur: Braunbär
4. Wunderspender: Heilzauber
5. Die Drachenjäger
6. Das geschützte Dorf
7. Das letzte Dorf



BELOHNUNG Wer in Land 1 den Missionaren geholfen hat, darf sich nun über eine weitere Siedlung und den Eisbären als Bonuskreatur freuen.

da Ihr Widersacher sie mit allen Mitteln verteidigt. Obendrein werden Sie mit Explosionen und Meteoriten traktiert. Starke Artefakte sind in diesem Land Gold wert.

Wunderspender: Feuerball

In der Nähe Ihres Tempels steht ein gut versteckter Wunder-Spender. Vorsicht: Allzu leicht passiert es, dass man aus Versehen den Stein über dem Spender zerschlägt und das gute Stück so zerstört.

Bonuskreatur Löwe

Helfen Sie dem Mann, seinen blinden Wolf zu füttern. Der Wolf folgt dem Klang der Glocke so lange, bis er auf ein Hindernis stößt. Um das Tier zu seinem Futter zu führen, müssen Sie die Glocken in folgender Sequenz läuten. Drehen Sie Ihre Spielansicht so, dass das Hinweisschild unten steht.

MITTAGESSEN Weisen Sie dem blinden Wolf den Weg zum Schaf.



Unten, rechts, oben, links, oben, links, unten und rechts. Zusätzlich zum Löwen erhalten Sie noch eine Aufwertung des Feuerball-Zauberspruchs.

Bonuskreatur Braunbär

Sobald Sie das japanische Dorf übernommen haben, beschweren sich die Einwohner über einen fürchterlichen Gestank. Durchsuchen Sie die Wälder nach Kothaufen. Um jeden der Haufen schwirren Fliegen. Um sich die Suche leichter zu machen, müssen Sie lediglich auf das Surren der Fliegen hören. Sind alle Haufen entfernt, erhalten Sie den Braunbär als Bonuskreatur.

Easter Egg

Wenn Sie die Quest beenden, gibt der Teufel noch einen sehr lustigen Spruch zum Besten.

Die verfluchte Kreatur

Ihre Kreatur wird zu Anfang von Land 5 verwünscht. Ihre eigentliche Stärke und Gesinnung erhält das Geschöpf erst zurück, wenn Sie mit Ausnahme des letzten Dorfes alle bekehrt haben. Sie erhalten auch noch einen verstärkten Heilzauber in einem Wunder-Spender, der ähnlich wie der Feuerball-Spender unter einem Felsen liegt. Passen Sie also auch hier auf, dass Sie nicht aus Versehen den Stein zerschlagen.

Die Drachenjäger

Helfen Sie den mutigen Drachenjägern bei ihrem Vorhaben. Dafür müssen Sie die Jäger zunächst heilen und dann den Holzstapel mit einem Feuerball in Brand setzen. Lauschen Sie nun an den Löchern im Berg (hier steigt Rauch auf), um den Fortschritt der Bande zu verfolgen. Am Ende ist der Drache bezwungen und Sie erhalten einen Wunder-Spender mit dem Vogelzauber als Belohnung und einen kleinen Einflussbereich in der Nähe des geschützten Dorfes.

Das geschützte Dorf

Das kleine tibetanische Dorf wird durch einen besonderen magischen Schild geschützt. Die Energiestrahlen gehen von drei Runensteinen in der Umgebung aus. Wenn Sie die Steine oder die dazugehörigen Wächter entfernen, bricht der Schutzschild zusammen. Sie können dann auch dieses Dorf in gewohnter Manier bekehren.

Hilfe, Meteoriten!

Gegen die Meteoriten helfen auf die Dauer nur Schilde. Sie können auch versuchen, die heranfliegenden Geschosse zu fangen und so Schaden an der griechischen Siedlung zu vermeiden.

Wie überzeuge ich die letzte Siedlung?

Nemesis' letztes Dorf ist eine sehr harte Nuss. Wenn Sie das letzte Dorf auf Ihrer Seite einnehmen, fängt Nemesis an, Explosionsketten zu zaubern. Ihr Einflussbereich sollte jedoch zu diesem Zeitpunkt nah genug an das letzte Dorf heranreichen, um wenigstens für kurze Zeit hineinzugreifen. Sie haben jetzt nur sehr wenig Zeit, um Nemesis' letzte Bastion einzunehmen, da Ihr Einflussbereich durch die Schäden der Explosionen schrumpft. Wenn Sie starke Artefakte besitzen, schleudern Sie diese durch das letzte Dorf – das bringt Ihnen sehr viele Glaubenspunkte. Wenn Sie es nicht schaffen, in das Dorf hineinzugreifen, bauen Sie ein neues Dorfzentrum in der Nähe. Durch den kleinen neuen Einflusskreis kommen Sie dann in Reichweite. Wenn das letzte Dorf bezwungen ist, müssen Sie sich dem finalen Kampf stellen.

Der finale Kampf

Nemesis verwandelt seine Kreatur in das genaue Gegenteil Ihres Geschöpfes. Im letzten Kampf heilt Ihr Widersacher seinen Titanen mehrmals. Die Kampferfahrung Ihrer Kreatur sollte jedoch ausreichen, um auch diesen langen Kampf siegreich zu bestehen. Heilen Sie Ihre Kreatur regelmäßig! Nach dem Kampf ist Nemesis so gut wie besiegt. Folgen Sie dem Rat Ihrer Berater und führen Sie die Kreatur zum Vulkan – keine Angst: Ihr Schützling überlebt den Sprung in die Lava.

Bundesliga Manager X

Der Start muss stimmen – Die Saisonvorbereitung

Bevor Sie auf den Button „Saisonstart" klicken, sollten Sie umfangreiche Vorbereitungen treffen, damit Sie a) gut in die Saison kommen und b) Ihnen nicht im Verlauf der Spielzeit die Puste ausgeht – sowohl finanziell als auch konditionell. Stellen Sie unbedingt ein „Vollspiel" ein, da Ihnen die anderen Varianten keinen Zugriff auf wichtige Optionen wie den Stadionausbau oder die Jugendförderung geben. Hier können Sie in vielen Fällen manuell bessere Ergebnisse erzielen, als wenn der PC Ihnen die Arbeit abnimmt. Bei der Wahl Ihres Lieblingsvereins sollten Sie ebenfalls sorgfältig abwägen, wie groß die Herausforderung sein soll. Sie können bei **Bundesliga Manager X** im Gegensatz zu **Anstoß 3** beispielsweise den Verein nicht mehr wechseln. Das hat zwar den Vorteil, dass Sie ein echter Alleinherrscher sind und deshalb auch nicht rausgeschmissen werden können, bringt aber auch einige Schwierigkeiten mit sich. Wenn Sie beispielsweise in einer der unteren Ligen beginnen, können Sie wirklich nur durch ein Endlosspiel irgendwann einmal richtig Geld scheffeln. Die Herausforderung ist in solch einem Fall natürlich am größten.

Nachdem Sie also Ihren Verein ausgewählt haben, müssen Sie unbedingt noch vor Saisonstart einen Blick auf Ihren Kader werfen. Filtern Sie Schwachstellen heraus und suchen Sie gezielt nach Verstärkungen auf dem Transfermarkt. Die Taktik, die Sie Ihrem Team aufdrücken, sollte auf die spielerischen Möglichkeiten der Mannschaft zugeschnitten sein. Es bringt nichts, ein 4-3-3-System zu spielen, wenn Sie nur zwei wirklich gute Stürmer haben.

Schicken Sie Ihre Spieler ins Trainingslager

Ebenfalls vor Saisonstart müssen Sie ein Trainingslager veranstalten. Hier und in der späteren Trainingsgestaltung entscheidet sich, wie gut Ihre Kicker die Saison überstehen. Natürlich ist ein solches Trainingslager auch eine Geldfrage. Vor Saisonstart sollten Sie auf jeden Fall eine ausgewogene Mischung aus Kondition, Technik und auch Regeneration trainieren lassen. Am besten eignet sich dazu das „Campos El Experto", was aber auch ordentlich ins Geld geht. Mindestens fünf Tage müssen drin sein, um wirklich etwas vom Trainingslager zu haben.

Auch in der Saison können Sie auf ein Trainingslager zurückgreifen. Wenn Ihre Mannschaft beispielsweise dringend Erholung benötigt, sollten Sie das Lager in „Miami Beach" für eine Woche in Beschlag nehmen. Ist hingegen die Kondition mangelhaft, helfen fünf Tage „Maple Leaf Gym". Letzteres ist gut und billig, wenn es Ihnen nur um das eine, die Kondition, geht.

Trainingslager führen Sie am besten direkt zu Saisonbeginn, am Ende der Winterpause und rund zehn Spiele vor Saisonende durch.

Wie soll ich den Trainingsplan gestalten?

Lassen Sie niemals einen Trainingsplan über mehr als einen Monat unverändert. Schauen Sie immer auf die Werte Ihrer Spieler und passen Sie das Training den Stärken und Schwächen an. Wichtig ist es auch, die Trainingseinheiten an die taktischen Vorlieben anzupassen. Spielen Sie beispielsweise ohnehin ohne Abseitsfalle, müssen Sie diese auch nicht trainieren. Haben Sie hingegen vor, mit Abseitsfalle zu spielen und Ihr Team hat in diesem Bereich noch Defizite, sollten Sie erst einmal ohne Falle spielen und diese nur trainieren lassen. Das automatische Training ist nicht uneingeschränkt zu empfehlen, hat aber durchaus seine Stärken. Wenn Sie beispielsweise erkannt haben, dass es an Kondition hapert, können Sie ein automatisches Training mit Schwerpunkt Kondition einstellen. Trotzdem: Mit viel Feinarbeit können Sie letztlich durch manuelles Training deutlich bessere Ergebnisse erzielen.

Wir haben für Sie einige optimierte Trainingspläne entwickelt. Beginnen wir mit einem Trainingsplan, den Sie in der Vorbereitung einsetzen sollten. Er sorgt für bärenstarke Konditionswerte. Nachfolgend der Trainingsplan einer ganzen Woche:

Montag: Gymnastik – Waldlauf – Krafttraining – Kondition hart – Zirkeltraining – Freundschaftsspiel.

Dienstag: Gymnastik – 4 gegen 2 – Kondition hart – Sprints – Kondition leicht – Temposteigerungsläufe.

Mittwoch: Gymnastik – Krafttraining – Kondition leicht – 3 gegen 1 – Waldlauf – Kondition hart.

Donnerstag: Gymnastik – Kondition hart – Staffellauf – Langstreckenlauf – Freundschaftsspiel – Regeneration.

Freitag: Gymnastik – Sprungtraining – Kondition hart – Zirkeltrai-



NICHT GANZ FIFA
Die 3D-Action-Sequenzen halten enorm auf, doch nur bei eingeschalteter Spieldarstellung können Sie in das Spiel eingreifen und die Taktik verändern.



AUGE DRAUF Passen Sie die Taktik Ihrem Kader an. Sofern Sie keinen Libero einsetzen, sollten Sie versuchen, eine Viererkette zu installieren.

ning – 4 gegen 2 - Waldlauf.
Samstag: Gymnastik – Sturm gegen Abwehr – 4 gegen 2 – Kondition hart – Zirkeltraining – Waldlauf.
Sonntag: Gymnastik – Kondition leicht – Zweikampf – Krafttraining – Tackling – Regeneration.
Wenn Sie diesen Trainingsplan in der Vorbereitung benutzen, sollten Sie beachten, dass er nicht länger als zwei Wochen am Stück aktiv ist. Mischen Sie ihn immer mit einem ausgewogenen Trainingsplan, der etwas verstärkt auf Regeneration abzielt, damit Ihre Spieler nicht völlig k. o. sind beim Saisonstart.
Ein beispielhafter Trainingsplan für eine gemischte Woche sieht aus wie folgt:
Montag: Gymnastik – Krafttraining – Torwarttraining – Flanken – Pressing – Freundschaftsspiel.
Dienstag: Gymnastik – Elfmeterschießen – Sprints – Freistöße – Ecken - Waldlauf.
Mittwoch: Gymnastik – Einwürfe – Kondition hart – Passspiel – Torschuss – Regeneration.
Donnerstag: Gymnastik – Sturm gegen Abwehr – Kleine Parteispiele – Einzelarbeit am Ball – Dribblings – Regeneration.
Freitag: Gymnastik – Staffellauf – Kombinationen – Pressing – Kondition hart – Regeneration.
Samstag: Spiel, deshalb kein Training.
Sonntag: Gymnastik – Kondition hart – Passspiel – Kopfball – Torschuss – Temposteigerungsläufe.

JUGEND VOR Investieren Sie in die Junioren-abteilung, um gezielt Talente in Ihr Team einfügen zu können.

Wie steigere ich die Moral meiner Kicker?

Es ist nicht einfach, die Moral der Kicker zu pushen. Wenn die Moral unter 40 Prozent fällt, stimmt etwas in der Mannschaft nicht. Dies geschieht vor allem bei Niederlagenserien, so dass das Gegenmittel zum Steigern der Moral schon ersichtlich ist: Siegesserien! Vor allem Siege bewirken einen Schub in Sachen Moral. Doch auch gut dosierte Einzelgespräche helfen, den Wert wieder nach oben zu bringen.

Wie gehe ich auf dem Transfermarkt vor?

Suchen Sie Spieler, die in ihr System passen. Achten Sie bei den Vertragsverhandlungen immer auf die aktuelle Form eines Spielers. Gerade wenn dieser inmitten der Saison zu Ihnen wechseln soll, ist es sehr mühsam, einen Spieler wieder „aufzupäppeln". Bei sofortigen Wechseln sollte die Form über 50 betragen. Wenn der Spieler sowieso erst zur nächsten Saison zu Ihnen stößt, ist die Form egal, denn dann können Sie durch die Saisonvorbereitung den Spieler selbst fit machen. Während einer Saison verlieren Sie aber viel Zeit und ein Spieler wird möglicherweise erst gegen Ende der Spielzeit richtig fit. Suchen Sie gezielt nach Spielern mit auslaufenden Verträgen, um so bei der Ablösesumme zu sparen. Beachten Sie, dass Sie die Gehaltsforderung eines Spielers in die Höhe schießen lassen, wenn Sie eine festgelegte Ablösesumme in seinen Vertrag schreiben lassen. Bieten Sie den Spielern einen Zweijahres-Vertrag an. Wenn Sie älteren Spielern drei oder vier Jahre anbieten, greifen diese gerne zu. Suchen Sie auch nach vereinslosen Spielern.



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER Lassen Sie nie zu lange den gleichen Trainingsplan „abarbeiten", sondern reagieren Sie auf die Werte Ihrer Spieler.

Oft gibt es hier echte Schnäppchen.
Sie können durch Ihren Einsatz auf dem Transfermarkt auch gezielt den wichtigsten Meisterkonkurrenten schwächen. Versuchen Sie dafür einen seiner Schlüsselspieler abzuwerben. Wenn Sie kurzfristig Hilfe benötigen, weil einer Ihrer besten Spieler eine Verletzung erlitten hat, sollten Sie ein Leihgeschäft in Erwägung ziehen.



AN DER BANDE Übernehmen Sie die Werbeabteilung unbedingt selbst. So können Sie lukrativere Angebote herausfiltern als der dafür programmierte Automat.

Sind Prämien für die Spieler hilfreich?

Es ist durchaus sinnvoll, den Vertragsverlängerungsautomaten einzuschalten, um ja keinen auslaufenden Vertrag zu verpassen. Wenn Sie manuell vorgehen möchten, müssen Sie auf jeden Fall spätestens drei bis vier Monate vor Vertragsende ein neues Angebot über den Tisch schieben, um einen Leistungsträger nicht ablösefrei zu verlieren. Dies geht meist nur über verbesserte Konditionen. Wägen Sie hier immer ab, ob der Spieler einen Gehaltssprung wert ist und schauen Sie sich schon vorher auf dem Transfermarkt nach Alternativen um, um nicht am Ende von den stehenden Kosten aufgefressen zu werden.
Ein weiterer wichtiger Punkt kann die Versicherung der Spieler darstellen: Da Sie natürlich nicht wissen, wer sich wann verletzt, ist eine allgemeine Grundversicherung keine schlechte Idee. Wenn Sie aber Geld sparen wollen, sollten Sie vor allem absolute Top-Spieler versichern, die häufig den Attacken der Gegner ausgesetzt sind. Stürmer und offensive Mittelfeldspieler kommen hier in Frage. Wenn Sie bemerken, dass einer Ihrer Spieler besonders verletzungsanfällig ist, müssen Sie ihn auf jeden Fall versichern, um von einem eventuellen Ausfall wenigstens finanziell zu profitieren.
In Sachen Spielerprämien sollten Sie sehr vorsichtig sein. So können Sie zwar schnell einen Spieler in Vertragsverhandlungen „überzeugen", indem Sie ihm eine Auflauf- und sogar eine Torprämie zusichern, doch in Bezug auf eine gesunde Finanzentwicklung Ihres Clubs ist dies meist kontraproduktiv. Mannschaftsprämien können übrigens sinnvoll sein. So sollten Sie durchaus eine Meisterprämie ausloben; auch für das Erreichen des UEFA-Pokals lohnt sich so eine Prämie, denn die zu erwartenden Gewinne im internationalen Geschäft machen meistens die Prämienausschüttung deutlich wieder wett. Übrigens: Eine Nichtabstiegsprämie bringt wirklich nur etwas ein, wenn Ihr Team auch um den Abstieg spielt. Vorsichtig sollten Sie auch mit der Siegesprämie fürs nächste Spiel umgehen. Wenn Sie diese Maßnahme gezielt und durchaus sparsam anwenden, ist sie sehr hilfreich. So können die Werte der Spieler dadurch vor großen und wichtigen Spielen noch weiter in die Höhe getrieben werden. Je häufiger Sie diese Prämie jedoch einsetzen, desto weniger wird es etwas bringen. Mehr als drei- oder viermal pro Saison sind sinnlos, dann aber auch nur bei wirklich wichtigen Matches.

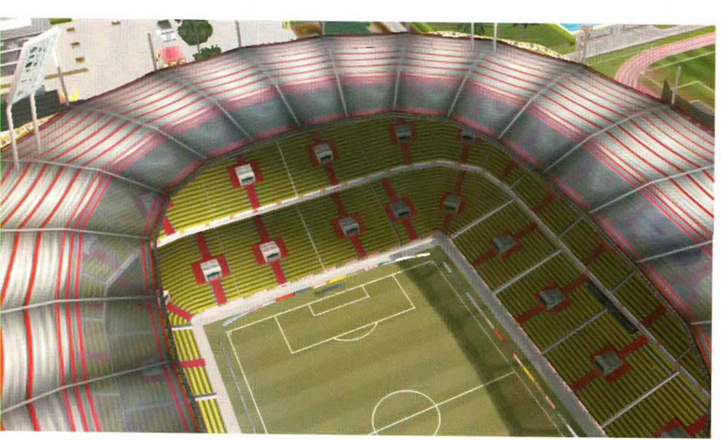
Mit welcher Taktik habe ich den meisten Erfolg?

Eine einzelne Erfolgsstrategie gibt es nicht. Wichtig ist, dass Sie eine

BANKDRÜCKER Der letzte Schritt, um an Geld zu kommen, sollte der Gang zur Bank sein, da die monatlichen Raten eine Bedrohung für die Finanzlage Ihres Clubs sind.



WEITES RUND Ein neues Stadion sollten Sie nur dann bauen, wenn es unbedingt nötig ist, zum Beispiel bei einem Aufstieg in die Bundesliga. Nehmen Sie dann eines der mittleren Preisklasse.



ALLES DRAN, ALLES DRIN Wer konsequent das Stadionumfeld ausbaut, kann mit satten Zuschauerzuwächsen rechnen. Bauen Sie deshalb Imbissbuden, Hotels und Fanshops.

Taktik spielen lassen, die die Stärken Ihres Kaders unterstreicht und dem nicht entgegenläuft. Haben Sie beispielsweise keinen guten Libero, versuchen Sie die Viererkette zu kultivieren. Wenn Sie drei Stürmer der Extraklasse besitzen, sollten Sie diese auch auf die gegnerische Abwehr loslassen. Spielen Sie trotzdem nie zu offensiv, es sei denn, der Spielstand erfordert dies, weil Sie zurückliegen. Um in einem Spiel eingreifen zu können, müssen Sie natürlich die Spieldarstellung angeschaltet haben. Wenn Sie sich nur das Ergebnis anzeigen lassen, können Sie Ihrem Team nicht helfen. Schalten Sie in diesem Fall die automatische Taktikeinstellung und die automatische Auswechslung an. Wenn in Ihrem Team alles stimmt und es bärenstark ist, können Sie ohne große Probleme viele Spiele hintereinander mit der automatisierten Variante bestreiten. Wenn Sie jedoch eine Problem-Mannschaft beieinander haben, sollten Sie nicht auf das manuelle Eingreifen während eines Spiels verzichten. Bei Schlüsselspielen ist es ein Nachteil, das Match nicht betrachten und damit nicht eingreifen zu können.

Das Stadion: Brauche ich eine Pizzabude?

Je besser Sie Ihr Stadion und das Umfeld ausbauen, desto mehr haben Sie davon. Dabei sind gut ausgebaute Sitz- und Stehplatzbereiche wichtig. Am besten überdachen Sie auch so viel wie möglich. Überdachte Plätze werden auch bei Regen und schlechtem Wetter gleichbleibend besucht, während freistehende Blocks mit viel weniger Zuschauern leben müssen. Bauen Sie auch Imbissbuden und Restaurants, um dem Fan das Geld aus seiner in Ihre Tasche zu ziehen. Auch das Errichten von Regenerationsanlagen lohnt sich, denn dadurch werden Ihre Spieler schneller wieder fit. Sie können natürlich auch das Stadion ausbauen, wobei Sie immer auf die gewinnträchtigen VIP-Logen Wert legen sollten. Ein neues Stadion sollten Sie nur in Betracht ziehen, wenn das alte a) deutlich zu klein ist, d. h. Sie jedes Spiel ausverkaufen oder b) größere Aufgaben (1. Bundesliga statt Regionalliga, Championsleague etc.) anstehen. Denken Sie immer auch an den Rasenzustand in Ihrem Stadion, um ein gepflegtes Spiel Ihrer Mannen zu ermöglichen. Eine billige Möglichkeit, um die Zufriedenheit der Zuschauer zu erhöhen, ist der Ausbau der Kassenhäuschen. Weniger Schlange stehen – das gefällt den Fans. Senken Sie bei Spielen gegen schwache Gegner die Eintrittspreise deutlich, um nicht vor fast leerem Haus spielen zu müssen.

Soll ich in die Jugendarbeit investieren?

Es lohnt sich selten, große Summen in alle Altersstufen Ihrer Jugendmannschaften zu investieren. Setzen Sie Ihr Hauptaugenmerk deshalb auf die Junioren. Den Talentspäher sollten Sie nur zweimal im Jahr einsetzen. Wichtig sind Investitionen in Fanprojekte und die Öffentlichkeit, da dies dem Zuschauerschnitt gut tut und die Meinung über Sie verbessert.

THORSTEN SEIFFERT

DAS EIGENE HÄUSCHEN Viele Kassenhäuschen sorgen für schnellere Abfertigung der Zuschauer und minimiert so die Wartezeiten. Das gefällt den Fans, zudem sind die Kassen sehr billig.



WACHES AUGE: Beobachten Sie immer die Entwicklung der einzelnen Spieler.

Counter-Strike 1.0

Auf 14 Seiten erfahren Sie alles, um in Counter-Strike so richtig mitmischen zu können.

Seit nunmehr über einem Jahr wurde über diverse Beta-Versionen an dem *Half-Life*-Mod (Modifikation) *Counter-Strike* gearbeitet. Seit kurzem ist die (vorerst) finale Version erhältlich. Wir helfen Ihnen beim Einstieg in eines der populärsten Online-Spiele.

Grundlagen

Das liebe Geld

Jeder Spieler startet in der ersten Runde eines neuen Spiels mit $ 800. Im Verlauf des Spiels gibt es Boni für erreichte Ziele und Abzüge für Spielfehler. Die Aktionen eines Einzelspielers ziehen mitunter auch finanzielle Konsequenzen für alle anderen Teammitglieder nach sich. Retten Sie als CT beispielsweise eine Geisel, erhalten Sie einen Bonus von $ 1.000, Ihre Teamkollegen streichen jeweils $ 150 ein. Abzüge gibt es für das Ausschalten von Geiseln und Teamkameraden.

Wie benutze ich das Radar?

Viele Spieler benutzen dieses durchaus sinnvolle Hilfsmittel wenig oder überhaupt nicht. Auf dem Radar werden nur die eigenen Einheiten angezeigt. Wenn Sie Schritte hören, kann ein kurzer Blick Klarheit über die Frage geben, ob es sich um Freund oder Feind handelt.

Legende	
Blauer Punkt	Teamkollege auf gleicher Ebene
Roter Punkt	Bombenträger oder VIP
T	Teamkollege auf einer höheren Ebene
Umgedrehtes T	Teamkollege auf einer niedrigeren Ebene
Gelbes Quadrat	Teamkollege, der soeben eine Funknachricht gesendet hat

Was unterscheidet *CS* von anderen Ego-Shootern?

Der Hauptunterschied besteht darin, dass *CS* vorrangig ein Teamspiel ist. Wenn jedes Teammitglied für sich alleine spielt, kommt man selten auf einen grünen Zweig. Natürlich will jeder Spieler durch möglichst viele Frags brillieren. Der Einzelerfolg muss aber nicht zum Teamerfolg führen, um den es bei *Counter-Strike* schließlich geht. Denken Sie immer daran, dass Sie Teil eines Teams sind.

Was hat das Missionsziel mit der Taktik zu tun?

Die Antwort auf diese Frage ist scheinbar selbst erfahrenen Spielern nicht bewusst. Es ist als Terrorist auf einer Geisel-Karte absolut legitim, sich auf die Lauer zu legen. Schließlich wollen die CTs die Geiseln befreien. Seit wann kommt der Berg zum Prophe-





DER EIGENTLICHE AUFTRAG Auch Profi-Spieler verlieren oft das eigentliche Missionsziel aus den Augen. Es geht nicht darum, möglichst viele Frags zu machen, sondern das Team zum Erfolg zu führen.

Die Spieltypen

In der aktuellen Version von *CS* gibt es drei verschiedene Spieltypen.

Spieltyp Defusal/Bombenentschärfung

Terrorists (T) – Offensive
Ein Teammitglied bekommt eine Bombe. Diese Bombe muss an einer der markierten Bombenplätze angebracht werden. Wurde das Ziel zerstört, gewinnen die Terroristen, sogar wenn kein Teammitglied mehr am Leben ist.

Counter-Terrorists (CT) – Defensive
Verhindern Sie, dass die Terroristen die Bombe platzieren. Sollte die Bombe doch gelegt worden sein, können die CTs bis zur Explosion versuchen, die Bombe zu entschärfen. Wird der Sprengsatz rechtzeitig unschädlich gemacht, wird die Runde gewonnen, auch wenn noch Terroristen am Leben sind. In diesem Spieltyp kann optional ein so genanntes Defusekit ($ 200) erworben werden. Dieses Werkzeug beschleunigt die Entschärfung der Bombe drastisch und kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Spieltyp Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

Die Geiseln: Keine Partei darf die Geiseln ausschalten. Sollten trotzdem alle Geiseln eliminiert worden sein, gewinnt die überlebende Partei.

Terrorists (T) – Defensive
Verhindern Sie, dass die CTs die Geiseln zum Rescue-Point (Rettungspunkt) bringen. Wenn die Geiseln vor Rundenende nicht befreit und in Sicherheit gebracht wurden, gewinnen die Terroristen.

Counter-Terrorists (CT) – Offensive
Suchen, finden und retten Sie die Zivilpersonen in der Karte. Die Geiseln müssen zu einem der markierten Rettungspunkte eskortiert werden. Sind alle lebenden Geiseln innerhalb der Rundenzeit befreit worden, ist die Runde gewonnen, auch wenn noch Gegner am Leben sind.

Spieltyp Assassination/Attentat

Terrorists (T) – Offensive
Verhindern Sie, dass der VIP zum Rescue-Point kommt. Die Runde ist gewonnen, wenn der VIP eliminiert wurde oder vor Ende der Runde nicht am Zielpunkt ist.

Counter-Terrorists (CT) – Defensive
Ein Teammitglied schlüpft in die Rolle des VIP. Dieser Spieler muss mit der Unterstützung seines Teams vor Ende der Runde am Rescue-Point ankommen.

CS-Jargon

Verstehen Sie nur Bahnhof? Wir helfen Ihnen mit dem Fachchinesisch weiter.

Begriff	Erklärung
Frag	Für jeden eliminierten Gegner bekommt man einen Frag (Punkt).
Death	Wird man vom Gegner eliminiert, hat man einen Death.
Hossies	Hostages, also die Geiseln
Winning Team Joiner	Ein Spieler, der in einem laufenden Spiel von der unterlegenen zur voraussichtlich siegreichen Mannschaft wechselt
Low-Pinger	Ein Spieler, der dank einer sehr guten Serveranbindung eine niedrige Verzögerung (Ping) hat
TK	Teamkill oder Teamkiller, jemand, der eigene Leute eliminiert (absichtlich oder unabsichtlich)
Sniper/ snipen	Scharfschütze/das Schießen mit einem Präzisionsgewehr
Camper	Wer dem Gegner unfair auflauert, muss sich diesen Vorwurf gefallen lassen.
Rushen	Stürmen: Möglichst schnell dem Gegner entgegenlaufen, um ihn zu überrumpeln
Lamer	Universales Schimpfwort für alle, die es „nicht drauf" haben oder mit unfairen Mitteln spielen
Cheater	Vorwurf, dass ein Spieler Cheats verwendet. Achtung: Seien Sie mit dieser Aussage sehr vorsichtig! Es ist schwer einzusehen, aber wenn Sie es mit einem Profi zu tun haben, kann es gut sein, dass er einfach sehr viel besser spielt als Sie.
lol, rofl	Schallendes Gelächter Lol: laughing out loud rofl: rolling on the floor laughing
AFK	Away from keyboard: So kündigt man an, dass man vorübergehend nicht am Rechner ist.
Newbie	Neuling, Anfänger, nicht unbedingt nett, aber auch keine richtige Beschimpfung – jeder fängt schließlich mal an



EINKAUFSBUMMEL Gewöhnen Sie sich früh an, Ihre Einkäufe schnell zu erledigen. Wer zu lange herumtrödelt, findet sich alsbald in einer sehr misslichen Lage wieder. Ein Kaufscript hilft hier weiter.

ten? Lassen Sie sich nicht dadurch verunsichern, wenn Sie jemand als „Camper" beschimpft. Das Auflauern ist Teil des Spiels.

Campen und Auflauern – gibt's da einen Unterschied?

Ja, allerdings. Wenn Ihre Aufgabe offensiver Natur ist, Sie es aber trotzdem vorziehen, dem Gegner hinter einer Ecke aufzulauern, nennt man das „campen". Oft führt diese Taktik trotzdem zum Ziel, weil der Gegner nicht die Geduld hat, einfach auf das Rundenende zu warten. Spielen Sie fair und versuchen Sie wenigstens, Ihren Auftrag zu erfüllen. Denken Sie daran: Alle bereits eliminierten Gegner schauen Ihnen zu. Sie machen nicht gerade eine tolle Figur, wenn Sie vor Angst bibbernd in einer Ecke hocken und nichts tun. So verlängern Sie die Wartezeit der anderen Spieler unnötig und ziehen sich deren Missgunst zu.

Was soll ich kaufen?

Das hängt ganz von Ihrem Budget ab. Viel wichtiger als die eigentliche Wahl der Waffen ist es, die Einkäufe möglichst zügig zu beenden. Besonders Neulinge werden des Öfteren zur allgemeinen Belustigung der Mitspieler beim ausführlichen Einkaufsbummel beobachtet. Ist dann nach 20 Sekunden endlich alles erledigt, dreht man sich um und guckt in einen Gewehrlauf – peinlich. Um sich das Leben etwas leichter zu machen, gibt es so genannte Kaufscripte (siehe Seite 161). Ein Tastendruck genügt dann, um die komplette Ausrüstung zu kaufen. Näheres zum Thema Waffen finden Sie auf den Seiten 153 und 154.

Kann ich Teammitglieder verletzen?

Das kommt darauf an, ob auf dem Server die Option Friendly-Fire (FF) angeschaltet ist oder nicht. Ist FF angeschaltet, verletzen Ihre Schüsse nicht nur Gegner, sondern auch die eigenen Leute. Sollten Sie trotz aller Vorsicht aus Versehen einen Teamkollegen über den Haufen



FRIENDLY FIRE? Auf vielen Servern ist Friendly-Fire (FF) an. Passen Sie genau auf, wohin Sie schießen. Ihre Teamkollegen reagieren – zu Recht – sehr gereizt darauf, wenn Sie von Ihnen angeschossen werden.

schießen, werden Sie mit „eine Runde aussetzen" bestraft – ihre Figur stirbt direkt am Anfang der nächsten Runde. Es gibt auch immer wieder Spaßvögel, die es ganz besonders lustig finden, das eigene Team komplett auszuradieren und dann den Server zu verlassen. Solches Verhalten wird nicht selten damit bestraft, dass man den Spieler vom Server verbannt.

Waffenwirkung – was ist anders?

Die Wirkung der einzelnen Waffen in *CS* ist sehr viel realistischer als bei anderen Ego-Shootern. Bei den meisten Waffen reichen zwei bis drei gut platzierte Treffer, um den Gegner ins Nirwana zu befördern. Die getroffene Körperregion und die Panzerung des Ziels sind auch wichtige Faktoren für die Schadensberechnung. Ein Kopfschuss bedeutet mit fast jeder Waffe das Aus, während ein Treffer in den Beinen eher in die Kategorie Fleischwunde fällt.

Ich treffe nichts! Warum?

Jede automatische Waffe streut bei Feuerstößen. Bei fast allen Maschinenpistolen und Sturmgewehren sind nur die ersten zwei bis fünf Projektile zielsicher. Gewöhnen Sie sich deshalb schnell an, kurze und gezielte Feuerstöße abzugeben. Wildes Geballer führt höchstens mal zu einem Glückstreffer.

Was hat es mit den Granaten auf sich?

Es gibt drei Arten von Granaten: Blend-, Rauch- und Explosivgranaten (HE). Für alle Granaten gilt, dass Fenster und Gitter mit dem Wurf durchbrochen werden können. Die HE-Granaten sollten vor allem in Räumen, Gängen und Schächten zum Einsatz kommen. Rauch und Blendung sind taktische Hilfen, die leider viel zu oft falsch eingesetzt werden. Ein Scharfschütze aus Ihren Reihen wird Sie nicht gerade dafür lieben, wenn Sie ihm eine Rauchwand vor die Nase legen. Bei Sturmangriffen ist es auch wenig ratsam, vorsichtshalber mal aus zweiter Reihe eine Blendgranate zu werfen, während die Kollegen weiterstürmen.

Was soll ich mit der Taschenlampe machen?

Ausschalten. Wenn Sie die Lampe einschalten, können Sie gleich mit einem Megafon herumlaufen und Ihre Position verkünden. Auf Servern mit Friendly-Fire wird die Lampe oft dazu genutzt, einem Teamkollegen zu sagen, dass er gefälligst nicht schießen soll.

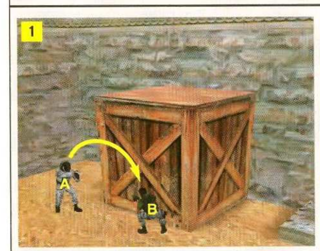
Taktiken

Was ziehe ich an?

Die CTs haben durch ihre dunklen Uniformen einen leichten taktischen Vorteil (Ausnahme: Sie spielen im Schnee), da sie sehr viel schwerer zu erkennen, in dunklen Ecken oder Gängen mitunter sogar gar nicht zu sehen sind. Abgesehen von der Terror-Uniform „Arctic Avengers", die sehr gut zu er-

Die „Räuberleiter"

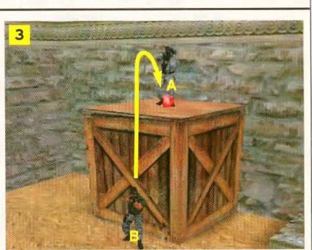
Sie haben schon mal einen Gegner auf einer hohen Kiste, einem Dach oder Balkon gesehen und sich gefragt, wie er dorthin kommt? Kein Cheat – nur Teamwork. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mithilfe von Teamkollegen in ungeahnte Höhen gelangen.



PHASE 1 Wir wollen auf die Kiste. Spieler B hockt sich hin, Spieler A springt B auf den Kopf.



PHASE 2 Um auf die richtige Höhe zu kommen, müssen A und B springen. B steht dann aufrecht.



PHASE 3 Jetzt kann A mit einem Duck-Jump auf die hohe Kiste springen und die Bombe legen.

kennen ist, und „Phoenix Connexion", die man mitunter für einen CT hält, ist die Wahl der Klamotten Geschmackssache.

Gehen Sie nicht alleine!

Es ist grundsätzlich besser, in kleinen Gruppen zu agieren, als alleine auf die Jagd zu gehen. Wenn Ihr Team keine Taktik abgesprochen hat, laufen Sie am Anfang der Runde nicht gleich blind los. Schauen Sie erst einmal, was die Kollegen machen. Schließen Sie sich dann einer Gruppe an.

Der Duck-Jump

Viele Hindernisse lassen sich nur mit dem aus *Half-Life* wohl bekannten Duck-Jump überwinden. In der Praxis bedeutet das nichts anderes, als während des Springens in die Hocke zu gehen. Üben Sie dieses Manöver ausführlich (zum Beispiel Italy: als CT von hinten in das „Tapetenzimmer" springen). Der Sprung ist so oft notwendig, dass er im entscheidenden Moment keine Probleme verursachen darf.

Die Räuberleiter

Früher oder später werden Sie einen Spieler auf einem Dach oder einer Kiste erspähen und sich ernsthaft fragen: „Wie ist der da nur hingekommen?". Die Antwort lautet: Teamwork. Ein Mitspieler duckt sich, Sie springen auf seinen Kopf und kommen dann auf eine hohe Kiste oder einen Vorsprung.

Was tun, wenn das Geld knapp wird?

Wenn Sie knapp bei Kasse sind, sollten Sie sich eine Schutzweste und eine gute Pistole kaufen. Schließen Sie sich einer Gruppe an. Früher oder später werden Sie die Waffe eines verblichenen Kollegen oder Gegners finden. Sollte das nicht funktionieren, haben Sie in der kommenden Runde wenigstens Geld für eine vernünftige Waffe gespart.

Gut gezielt ist halb getroffen.

Nehmen Sie sich die Zeit, genau zu zielen. Im Eifer des Gefechtes verlieren selbst hartgesottene Profis oft die Nerven. Wenn Sie panisch in der Gegend herumballern, ist das Magazin bald leer und Ihr Widersacher immer noch auf den Füßen. Wenn Sie es mit mehr als einem Gegner zu tun haben, sollten Sie sich auf einen zur Zeit konzentrieren und Ruhe bewahren.





SCHARF SCHIESSEN Ein Scharfschütze ist nur dann wirklich von Nutzen, wenn er durch sein Team vor Nahkämpfern geschützt wird. Ohne Rückendeckung ist der Sniper ein gefundenes Fressen.

Warum ducken sich viele Spieler beim Schießen?

Sie geben geduckt ein kleineres Ziel ab und können Ihrerseits präziser schießen, wenn Sie in die Hocke gehen. Bei Scharfschützengewehren zahlt sich das Abhocken doppelt aus: Die Genauigkeit der Waffe steigt merklich, wenn man hockt.

Dead Man's Click - das böse Klicken

Als Dead Man's Click bezeichnet man das Geräusch einer leeren Waffe. Im Nahkampf dauert es viel zu lange, das Magazin zu wechseln. Zücken Sie lieber schnell die Pistole und erledigen Sie den Gegner mit einigen gezielten Schüssen. Sollten Sie ganz ohne Munition dastehen, kann auch das Messer die Situation noch bereinigen.

Taktisches Nachladen

Sie sollten stets darauf achten, ein möglichst volles Magazin in der Waffe zu haben. Suchen Sie sich zum Nachladen eine sichere Position oder Ecke aus. In vollem Lauf eine Waffe nachzuladen kann zu äußerst unangenehmen Situationen führen.

Ablenkungsmanöver mit Granaten

Granaten jeder Art eignen sich dazu, einen Angriff vorzutäuschen. Werfen Sie mit den Dingern um sich, nur um dann einen anderen Weg zu Ihrem Gegner zu nehmen. Beispiel Assault (CT): Ein oder zwei Teammitglieder schleudern Granaten durch das große Tor, während zwei Stoßtrupps durch den Lüftungsschacht und die kleine Tür in das Lagerhaus vordringen.

Scharf schießen - wichtige Taktiken für Scharfschützen

Vorweg: Snipen ist nicht campen! Idealerweise wird ein Scharfschütze von seinem Team vor etwaigen Nahkämpfern geschützt, damit er sich voll und ganz auf seinen Bereich konzentrieren kann. Ein Scharfschützengewehr ist im Nahkampf so gut wie nutzlos. Für den Sniper gilt besonders: Cool bleiben! Wenn der erste Schuss nicht sitzt, ruhig bleiben, zielen und noch einmal feuern. Wildes Gehopse hilft Ihnen nicht weiter. Ist der Gegner zu nah dran, muss die Pistole herhalten.

Kommunikation

Auch wenn es umständlich ist (wie es leichter geht: auf Seite 161), sollten Sie ausführlich von den Funkkommandos Gebrauch machen. Echte Profis und Clanspieler benutzen Sprachkommunikations-Techniken wie Roger Wilco, Battlecom oder Gamevoice, um sich abzusprechen. In Verbindung mit dem Radar können Sie schnell reagieren, wenn ein Kollege zum Beispiel um Hilfe ruft.

Spezielle Taktiken

Die unerreichbare Bombe

In vielen Defuse-Karten gibt es hohe Kisten direkt am Bombenplatz. Wenn sich die Terroristen absprechen, kann jemand per Räuberleiter dem Bombenträger auf die Kiste helfen. Wird jetzt die Bombe hier gelegt, müssen die CTs wenigstens mit zwei Mann zu Werke gehen und sich dabei

auch noch absprechen. So steigt die Chance, die Runde zu gewinnen, enorm. Dieser Trick ist überhaupt nicht „lame" sondern zeugt von Intelligenz und Teamwork.

Ohne Bombe kein Sieg

Wurde der Bombenleger ausgeschaltet, sollten die CTs den umherliegenden Sprengsatz bewachen. Leider wird diese Möglichkeit oft missachtet. Verschanzen Sie sich möglichst gut und verhindern Sie, dass ein Terrorist die Bombe wieder aufnimmt.

Geiseln „vorbereiten"

Eine seltenere Taktik besteht darin, die Geiseln zu verletzen, so dass ihnen eine Lebensenergie von unter 10% bleibt. Die Geiseln werden dann an exponierte Stellen gebracht. Diese zugegeben etwas makabere Taktik sieht vor, dass im Eifer des Gefechtes die Geiseln für Terroristen gehalten werden oder zufällig vom Gegner erschossen werden. So erreicht man, dass der Gegner einen saftigen Geldabzug bekommt.

Geiseln verstecken

Der Standort der Geiseln ist in der Regel bekannt. Oft macht es jedoch Sinn, die Geiseln an einen geeigneteren Punkt auf der Karte zu bringen. Das verwirrt die CTs und kann mitunter deren komplette Strategie über den Haufen werfen. Eine durchaus legitime Taktik.



STÖRRISCHE GEISELN Wenn Sie als CT Geiseln retten, folgen diese Ihnen manchmal nur widerwillig. Haben Sie stets ein Auge darauf, dass die Zivilisten nicht an Türrahmen oder Ecken hängen bleiben.

Störrische Geiseln

Obwohl die Geiseln durchaus gerettet werden wollen, stellen sie sich oftmals etwas dumm an. Achten Sie als CT unbedingt darauf, dass die Schützlinge Ihnen auch brav folgen. Allzu oft bleiben die Zivilisten nämlich in Türrahmen oder an Ecken hängen.

Geiseleskorte abfangen

Wurden die Geiseln bereits gefunden, sollten Sie als Terrorist der Eskorte auf dem Weg zum Rettungspunkt auflauern. So lange Sie die CTs vor Erreichen des RP eliminieren, können Sie die Geiseln wieder in Sicherheit bringen.

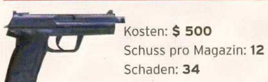
Die Waffen – Pistolen

In der folgenden Auflistung finden Sie alle Handfeuerwaffen aus *Counter-Strike*. In der jeweiligen Überschrift sind der englische und der deutsche Name der Waffe enthalten. Leider haben die beiden Versionen unterschiedliche Bezeichnungen für die Waffen.

1. Pistolen

Eine Pistole gehört grundsätzlich zur Grundausstattung. Abgesehen von Zeiten großen Geldmangels und brenzligen Situationen kommen diese Waffen aber kaum zum Einsatz.

1. H&K USP Tactical - K&M .45



Kosten: **$ 500**
Schuss pro Magazin: **12**
Schaden: **34**

Kommentar: Optional kann auf die Waffe ein Schalldämpfer geschraubt werden. Die USP Tactical ist die Standardhandfeuerwaffe der CTs.

2. Glock18 Select Fire - 9x19 mm



Kosten: **$ 400**
Schuss pro Magazin: **20**
Schaden: **24**

Kommentar: Standardwaffe der Terroristen. Die zweite Feuerfunktion schaltet auf 3-Schuss-Feuerstöße um. Ungenauer und weitaus ungefährlicher als die USP Tactical der CTs.

3. Desert Eagle .50AE - Night Hawk



Kosten: **$ 650**
Schuss pro Magazin: **7**
Schaden: **54**

Kommentar: Die ultimative Handfeuerwaffe. Die großkalibrigen Geschosse durchdringen jede Körperpanzerung, weshalb diese Waffe Ihre erste Wahl sein sollte. Da das Magazin sehr klein ist, sollten Sie sehr gut zielen.

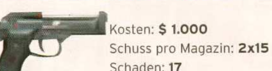
4. Sig P228 - 228



Kosten: **$ 600**
Schuss pro Magazin: **13**
Schaden: **31**

Kommentar: Eine ganz gewöhnliche Pistole, findet sehr selten Verwendung.

5. Dual Beretta 96G Elite - .40 Dual



Kosten: **$ 1.000**
Schuss pro Magazin: **2x15**
Schaden: **17**

Kommentar: Nur für Terroristen verfügbar. Sieht imposant aus, richtet aber zu wenig Schaden an. Das Nachladen dauert eine halbe Ewigkeit.

6. FN Five-Seven - Five-Seven



Kosten: **$ 750**
Schuss pro Magazin: **20**
Schaden: **29**

Kommentar: Nur für CTs erhältlich. Gute Alternative zur USP Tactical.

Schrotflinten, MPs und Gewehre

Alle Waffen im Überblick. Neben dem Preis, der Durchschlagskraft und der Magazingröße finden Sie zu jeder Waffe einen kurzen Kommentar. Die Wahl der Waffe ist eine sehr subjektive Sache. Probieren Sie auf jeden Fall alle Waffen einmal aus.

2. Shotguns

Schrotflinten eignen sich nur auf kurze bis sehr kurze Distanz. Im Nahkampf kann aber keine andere Waffengattung mithalten.

1. Benelli M3 Super 90 - Kaliber 12



Kosten: **$ 1.700**
Schuss/Magazin: **8** Schaden: **20x8**

Kommentar: Diese Waffe eignet sich hervorragend in engen Räumen, ist aber aufgrund ihrer geringen Feuerrate nur guten Schützen zu empfehlen.

2. Benelli XM1014 - Autom-Schrotgewehr



Kosten: **$ 3.000**
Schuss/Magazin: **7** Schaden: **20x6**

Kommentar: Auch wenn sie einen stolzen Preis hat, diese Waffe ist im Nahkampf unschlagbar. Die extrem hohe Feuerrate gleicht den etwas geringeren Schaden im Vergleich zur M3 Super 90 auf jeden Fall aus.

3. MPs

1. H&K MP5-Navy - MP



Kosten: **$ 1.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **26**

Kommentar: Diese MP zeichnet sich durch einen geringen Preis und gutes Handling aus und kann durchaus als Standardwaffe bezeichnet werden.

2. Steyr Tactical Machine Pistol - Schmidt MP



Kosten: **$ 1.250**
Schuss/Magazin: **30**
Schaden: **22**

Kommentar: Lediglich CTs können diese leichte Maschinenpistole kaufen. Die Feuerrate und der Schalldämpfer gleichen die Defizite in der Durchschlagskraft aus. Gegen gepanzerte Ziele so gut wie unbrauchbar.

3. FN P90 - ES C90



Kosten: **$ 2.750**
Schuss/Magazin: **50** Schaden: **22**

Kommentar: Die P90 ist die teuerste MP im Sortiment. Durch das 50-Schuss-Magazin und die hohe Feuerrate eignet sich diese Waffe besonders bei einem Kampf gegen mehrere Gegner. Negativ fallen bei dieser Waffe die starke Streuung und die lange Nachladezeit auf.

4. Ingram Mac-10 - ES C90

Kosten: **$ 1.400**
Schuss/Magazin: **30**
Schaden: **29**

Kommentar: Diese Waffe ist lediglich für Terroristen erhältlich. Auf jeden Fall eine zweitklassige MP. Geben Sie lieber $ 100 mehr für die MP5 aus.

5. H&K UMP.45 - K&M UMP 45

Kosten: **$ 1.700**
Schuss/Magazin: **25** Schaden: **29**

Kommentar: Ähnelt stark der MP5. Die minimal größere Durchschlagskraft rechtfertigt nicht den Mehrpreis.

4. Rifles

Sturmgewehre

Die Waffen fürs Grobe. Sturmgewehre haben eine mittlere bis große Reichweite, richten viel Schaden an und eignen sich besonders gegen gepanzerte Feinde.

1. AK-47 -CV-47



Kosten: **$ 2.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **37**

Kommentar: Das Ak-47 verfügt über die größte Durchschlagskraft aller Sturmgewehre. Der Rückschlag sorgt bei Dauerfeuer für eine große Streuung. Wenn Sie aber einzelne Schüsse abfeuern, ist sie äußerst zielgenau und trifft auch auf große Distanz noch ins Schwarze. Für Könner eine Superwaffe zu einem extrem günstigen Preis.

2. Sig SG-552 Commando - Krieg 552

Kosten: **$ 3.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **33**

Kommentar: Das Sig 552 ist das einzige Sturmgewehr der Terroristen, das mit einer Zoomfunktion ausgerüstet ist.

3. Colt M4A1 Carbine - M4A1

Kosten: **$ 3.100**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **32**

Kommentar: Diese Waffe stellt das Gegenstück zur AK-47 dar und befindet sich im Sortiment der CTs. Mit aufgeschraubtem Schalldämpfer geben Sie bei einem Hinterhalt nicht sofort Ihre Position preis.

4. Steyr Aug - Bullpup

Kosten: **$ 3.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **33**

Kommentar: Der einzige Vorteil des Steyr Aug liegt in der Zoomfunktion. In einem Level, der klein und verwinkelt ist, sollten Sie sich daher für den Kauf eines M4A1 entscheiden. Der Magazinwechsel dauert sehr lange.

Scharfschützengewehre

Auf extreme Distanzen gibt es keine Alternative zu diesen Präzisionsgewehren. Ohne Zoom feuern die Waffen extrem ungenau und sind daher im Nahkampf völlig unbrauchbar.

5. Steyr Scout - Schmidt



Kosten: **$ 2.750**
Schuss/Magazin: **10** Schaden: **75**

Kommentar: Zu Unrecht wird diese Waffe oft als Luftgewehr belächelt. Sie macht zwar weniger Schaden als das AWP, kostet aber auch $ 2.000 weniger und ist nicht annähernd so laut. Zwei Körper- oder ein Kopftreffer strecken jeden Gegner nieder.

6. AI Arctic Warfare/Magnum - Magnum (AWP)

Kosten: **$ 4.750**
Schuss/Magazin: **10** Schaden: **115**

Kommentar: Ein einziger Treffer aus dieser Waffe erledigt den Gegner auf der Stelle, egal wo das Geschoss trifft. Nachdem Sie den ersten Schuss abgegeben haben, weiß jeder Spieler, welche Waffe Sie tragen. Ein Schuss aus dem AWP ist extrem laut und unverkennbar.

7. H&K G3/SG-1 Sniper Rifle - D3/AU-1



Kosten: **$ 5.000**
Schuss/Magazin: **20** Schaden: **60**

Kommentar: Im Gegensatz zum Steyr Scout und AWP schießt das G3 vollautomatisch, der Zoom springt also nicht jedes Mal zurück. Mit dem großen Magazin ist das G3 besonders für ungeübte Schützen zu empfehlen. Nur für Terroristen erhältlich.

8. Sig SG-550 Sniper - Krieg 550



Kosten: **$ 4.200**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **52**

Kommentar: Das Sig bildet das Gegenstück zum G3 und ist nur für die CTs erhältlich. Wie das G3 ist auch das Sig vollautomatisch.

5. Machinegun

1. FN M249 Para - ES M249



Kosten: **$ 5.750**
Schuss/Magazin: **100** Schaden: **35**

Kommentar: Das Maschinengewehr besitzt ein äußerst großes Magazin und eine akzeptable Feuergeschwindigkeit. Das Para funktioniert nach dem Prinzip: Je mehr Kugeln unterwegs sind, desto wahrscheinlicher ist ein Treffer. Gezieltes Schießen ist so gut wie unmöglich. Setzen Sie dieses Monster ein, um Räume und Gänge mit Blei zu füllen.

Dust

Typ: Defusal/Bombenentschärfung

Taktische Infos

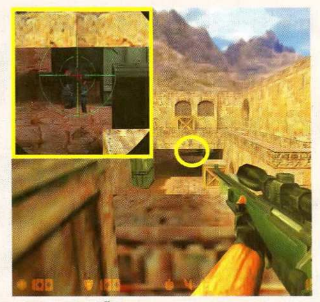
Dust ist eine sehr beliebte Karte und wird dementsprechend viel gespielt. Hier kommt es hauptsächlich auf Geschwindigkeit an. Schon wenige Sekunden nach dem Start treffen die beiden Parteien aufeinander. Wer hier nicht zügig einkauft, hat das Nachsehen.

Tipps Terroristen

Sie haben die Initiative. Wenn Sie es mit weniger flotten Gegnern zu tun haben, können Sie zum Bombenplatz A durchdringen, bevor Ihnen jemand in die Quere kommt. Da die CTs alle Zugänge bewachen müssen, sollten die Terroristen zusammenbleiben. Aufgrund des langen Weges und der exponierten Zugänge eignet sich Bombenplatz B nicht, um ein schnelles Rundenende herbeizuführen. Wenn Sie sich für die untere Route entscheiden (gestrichelte Linie), bleiben Sie stets in Bewegung und suchen Sie sich zwischendurch hinter den Kisten Deckung. Sonst werden Sie schnell ein Opfer der Scharfschützen.

Tipps CTs

Sie starten am Bombenplatz B. Zu Beginn jeder Runde findet ein Wettrennen zum Bombenplatz A statt. Als CT haben Sie hier einen leichten Vorsprung. Sichern Sie hier unbedingt beide Zugänge. Der Tunnel in der Mitte der Karte ist sehr dunkel und daher auch sehr gefährlich. Viele Spieler machen den Fehler, sofort in den Gang zu stürmen. Hier lässt sich Freund von Feind nur sehr schwer unterscheiden. Die Terroristen werfen außerdem mit Vorliebe Granaten in den Gang. Falls Sie nicht schnell genug den Gang erreicht haben, lauern Sie dem Gegner lieber draußen auf. Wenn Sie sehr schnell sind, können Sie sich, bewaffnet mit einem Scharfschützengewehr, am Bombenplatz A auf die Lauer legen und eventuelle Gegner im dunklen Gang ausschalten.



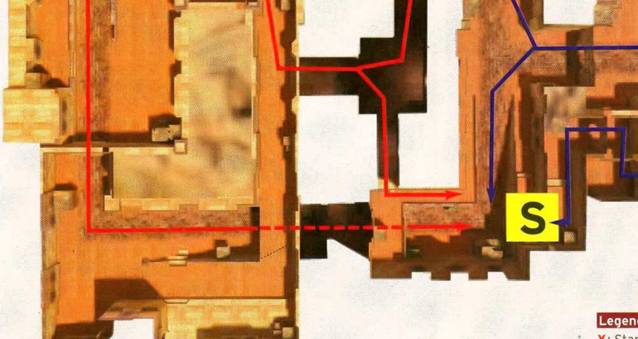
CT-SCHARFSCHÜTZE Auf dem „Balkon" kann ein Scharfschütze den unteren Zugang sichern. Ein Kollege sollte aber die Tür im Auge behalten.



BOMBENPLATZ A Auch ohne die Hilfe eines Teamkollegen gelangen Sie hier mit einem „Duck-Jump" auf die Kiste. Legen Sie dort die Bombe.

Bombenplatz A





Legende
- **X**: Startpunkt Terroristen
- **X**: Startpunkt CT
- **S**: Scharfschützenposition

Italy Typ: Hostage-Rescue

Taktische Infos

Die Terroristen haben sich in einem kleinen Haus mit vier Geiseln verschanzt. Die Karte besteht aus mehreren Gassen und zwei begehbaren Häusern. In der Kartenmitte befindet sich eine Kreuzung, die die drei Hauptrouten miteinander verknüpft und dadurch für noch mehr Verwirrung sorgt. Italy bietet ungewöhnlich viele Möglichkeiten, auf Dächer oder Balkone zu klettern (siehe Allgemeine Tipps: Räuberleiter). Die wichtigsten Punkte finden Sie in der Karte und auf den Screenshots.

Tipps Terroristen

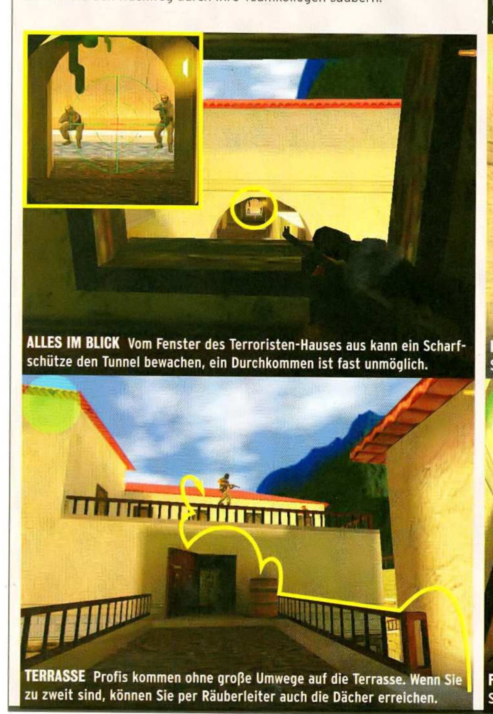
Das Geisel-Haus ist durch zwei Scharfschützen und ein bis zwei Nahkämpfer sehr gut zu verteidigen. Ein Sniper nimmt sich den Tunnel (Richtung Marktplatz) vor, der andere die lange Gasse. Problematisch wird es nur, wenn die CTs über die Treppe stürmen. Für Scharfschützen sind die Gegner hier nicht weit genug entfernt, um gezielt schießen zu können.

Tipps CTs

Sobald die Terroristen über AWPs verfügen, haben Sie es hier doppelt schwer. Der Tunnel und die lange Gasse sind zu gut geschützt. Stürmen Sie lieber unter Einsatz von Blendgranaten über die Treppe. Vorsicht: Durch die verwinkelten Gassen kann es schnell passieren, dass der Gegner Ihnen im Rücken sitzt, bevor Sie überhaupt wissen, was passiert.
Geiselrettung: Auf dem Rückweg zum Startpunkt gibt es mehrere Nischen und Ecken, in denen Ihnen Terroristen auflauern können. Oft setzt sich ein Gegner auch mit einem Scharfschützengewehr direkt an Ihren Startpunkt. Lassen Sie den Rückweg durch Ihre Teamkollegen säubern.

CT-EINGANG WEINKELLER Per Räuberleiter kommen Sie hier leicht auf die offene Tür und von dort aus auf das niedrige Dach.

URLAUB AUF BALKONIEN Vom flachen Dach aus kommen Sie per Duck-Jump auf die sonst unerreichbaren Balkone. Hier erwartet man Sie nicht.



ALLES IM BLICK Vom Fenster des Terroristen-Hauses aus kann ein Scharfschütze den Tunnel bewachen, ein Durchkommen ist fast unmöglich.

PRIMA AUSSICHTEN Der zweite Balkon eignet sich hervorragend für einen Scharfschützen. Das Terroristen-Haus liegt direkt vor Ihnen.

TERRASSE Profis kommen ohne große Umwege auf die Terrasse. Wenn Sie zu zweit sind, können Sie per Räuberleiter auch die Dächer erreichen.

FASSADENKLETTERER Per Räuberleiter geht's hier auf das Dach. Vorsicht: Stürmen die Terrors das Tapetenzimmer, erwischt man Sie beim Klettern.


Legende
X: Startpunkt Terroristen
X: Startpunkt CT
S: Scharfschützenposition
RP: Rettungspunkt
1a: CT-Eingang Weinkeller
1b: T-Eingang Weinkeller
2a: CT-Eingang Tapetenzimmer
2b: T-Eingang Tapetenzimmer
X
RP
Marktplatz
2a
Tapetenzimmer
Terrasse
2b
Kreuzung
1a
Tunnel
Weinkeller
1b
lange Gasse
S
X
S
Geiseln
Treppe

Militia

Typ: Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

Taktische Infos

Die Terroristen verschanzen sich mit vier Geiseln in einer Villa. Das zweistöckige Gebäude verfügt über fünf Eingänge. Auf dieser Karte kommen bevorzugt Scharfschützen zum Einsatz. Zwei Routen führen vom CT-Startpunkt zu dem Haus: Oberirdisch gelangt man auf die Vorderseite der Villa. Durch einen Abwasserkanal gelangt man auf die Rückseite des Hauses.

Tipps Terroristen

Sie haben es als Terrorist auf dieser Karte auf jeden Fall leichter. Der Vorplatz lässt sich durch gut platzierte Scharfschützen sichern. Ein zweiter Trupp sollte den Abwasserkanal besetzen, um etwaige Stoßtrupps abzufangen. Sollten Sie über wenig Geld verfügen oder in der Unterzahl spielen, ist es am einfachsten, sich mit den Geiseln in der Garage zu verschanzen. Wenn Sie dort das Licht ausschalten, haben Sie einen Vorteil gegenüber dem Eindringling. Wenn Sie sich allein in der Garage befinden, sollten Sie sich mitsamt der Geiseln auf dem Dachboden der Garage verstecken. Dort haben Sie aus dem hinteren Teil des Raumes eine ideale Schussposition auf beide Zugänge.

Tipps CTs

Auch wenn es meist besser ist, in der Gruppe anzugreifen, macht es auf dieser Karte durchaus Sinn, die Kräfte zu teilen. Ein Trupp versucht sein Glück oberirdisch, der andere im Abwasserkanal. Lassen Sie eine Route unbewacht, fällt Ihnen der Gegner allzu schnell in den Rücken.

Vorplatz (oberirdische Route): Achten Sie besonders auf Scharfschützen entlang der Hausfront. Nutzen Sie die Deckung hinter den Felsen. Oft stürmen übermütige Terroristen Ihnen auch auf dem Vorplatz entgegen. Seien Sie also auf einen schnellen Nahkampf vorbereitet.

Abwasserkanal (unterirdische Route): Nach dem zweiten Knick in der Abwasserleitung müssen Sie mit Feindkontakt rechnen. Ein Teammitglied (am besten mit einem Scharfschützengewehr) sollte Deckung geben, während die Kollegen zur nächsten Ecke vorrücken. Blend- und Explosivgranaten wirken in der Kanalisation Wunder. Um es dem Gegner besonders schwer zu machen, können Sie am Kanaleingang das Licht ausschalten.



SCHARFSCHÜTZEN Der Vorplatz der Villa wird für CTs schnell zur Falle. Mit X gekennzeichnete Stellen sind bevorzugte Scharfschützen-Positionen.



SNIPER-DUELL Achten Sie auf die nebenstehend eingezeichneten Punkte, wenn Sie als CT mit dem Scharfschützen-Gewehr auf die Jagd gehen.



CAMPER-ALARM Kaum zu sehen und deswegen doppelt gefährlich: Terroristen hocken sich mit Vorliebe auf die Dunstabzugshaube in der Küche.



KANALRATTEN Auch im Abwasserkanal ist die AWP sehr wertvoll. Rechnen Sie an jeder Ecke mit einem gegnerischen Scharfschützen.

Office

Typ: Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

Taktische Infos

Office ist ein großer Bürokomplex, der mit verwinkelten Gängen und kleinen Räumen gespickt ist. Die CTs gelangen über zwei Hauptrouten in das Gebäude. Da diese Karte sehr klein ist, dauert es nicht besonders lange, bis die beiden Parteien aufeinander treffen.

Tipps Terroristen

Schleppen Sie die Geiseln in einen abgelegenen Raum und sichern Sie die Haupteingänge. Es ist wesentlich schwerer, die CTs zu vertreiben, wenn diese sich erst einmal im Gebäude befinden. Verschanzen Sie sich im Notfall hinter Kisten und Schreibtischen. Ein Scharfschützengewehr macht in dieser Map keinen Sinn, es sei denn, Sie postieren sich vor dem Haus und wehren die erste Angriffswelle ab. Achten Sie vor allem auf das Geräusch, dass die mechanischen Türen machen, wenn Sie geöffnet werden. Diese dienen als eine Art Alarmanlage.



ÜBERRASCHUNG Wenn Sie sich nach dem Start sputen, gelangen Sie mithilfe eines Kollegen auf diesen Vorsprung. Dort erwartet Sie der Gegner nicht.

Tipps CTs

CTs haben bei dieser Mission reichlich Möglichkeiten, in das Gebäude einzudringen. Daher sollte sich das Team aufteilen und zur gleichen Zeit durch verschiedene Eingänge stürmen, um den Gegner zu verwirren. Postieren Sie einen Scharfschützen hinter dem Fenster (S), damit dieser die ersten Angreifer abwehren kann und den restlichen Gegnern den Weg zum Hinterausgang abschneidet. Die Fenster in den mechanischen Türen dienen hervorragend als Schießscharten. Denken Sie nur daran, dass die Terroristen diese schneller erreichen als die CTs.

Geiseln

Tür

X

Geiseln

S

Tür

X

S

Legende

X: Startpunkt Terroristen
X: Startpunkt CT
S: Scharfschützenposition

Assault

Typ: Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

Taktische Infos

Ein großes Lagerhaus wird von den Terroristen gehalten. Die CTs starten außerhalb des Gebäudes und können über drei Zugänge eindringen. Beide Parteien verfügen über Videokameras (Terroristen: vor dem Geiselraum; CT: im LKW am Startpunkt). Diese Karte gehört zu den CS-Klassikern und wird schon seit diversen Betas gespielt. Im Internet (z. B. www.counter-strike.de) finden Sie eine neuere Variante zum Download (Assault2k).

Tipps Terroristen

Der größte Vorteil der Terroristen besteht darin, dass die nur warten müssen, bis die CTs durch einen Eingang in das Haus eindringen. Besonders wichtig ist eine gute Verteilung der Spieler im Gebäude, wobei mindestens ein Teammitglied einen Zugang zum Gebäude bewachen muss. Ein Mitspieler sollte mithilfe der Monitore das Geschehen vor dem Gebäude im Auge behalten und gegebenenfalls seine Kollegen über die Position der CTs informieren. Die Terroristen sollten darauf achten, dass das Gitter des Lüftungsschachtes vor dem Geiselraum nicht von der eigenen Partei zerschossen wird. Durch das Geräusch des zerspringenden Gitters wissen Sie sofort, ob die CTs versuchen, durch den Schacht in das Gebäude zu gelangen.

Tipps CTs

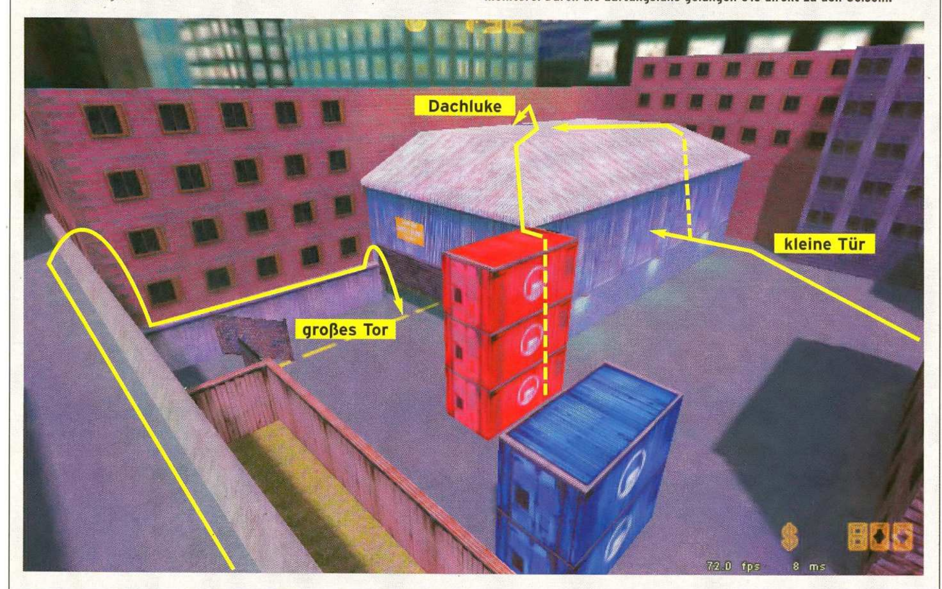
Dach:
Den Schacht können Sie durch zwei Ausgänge verlassen. Eine Öffnung befindet sich direkt vor dem Geiselraum und die andere auf der Galerie. Zur Ablenkung können Sie nun eine Granate in den einen Gang werfen und durch den anderen in das Haus eindringen. Für das Ablenkungsmanöver eignet sich besonders der Ausgang vor dem Geiselraum, da sich dort ein Gitter befindet, dass mit einem lauten Geräusch zerspringt und die Terroristen anlockt.

Großes Tor:
Wenn Sie durch das große Tor eindringen, müssen Sie sich darauf gefasst machen, dass Sie von allen Seiten beschossen werden. Setzen Sie deshalb gerade hier Blend- und Rauchgranaten ein. Ein Alleingang macht an dieser Stelle wenig Sinn, da Sie alleine nicht alle Bereiche abdecken können.

Kleine Tür:
Die kleine Tür verursacht so viel Lärm, dass sämtliche Gegner im Gebäude alarmiert sind. Ohne Blendgranaten sollten Sie erst gar nicht versuchen, dort einzudringen.



GEISELRAUM Vor dem Geiselraum befinden sich drei Überwachungsmonitore. Durch die Lüftungsluke gelangen CTs direkt zu den Geiseln.



Die Konsole

Was ist die Konsole?

Wie bei allen Spielen, die auf der *Quake*-Engine beruhen, kann man über die Konsole (englisch: Console) diverse Befehle eingeben. Diese Kommandos können das Programm an sich oder den Spielverlauf beeinflussen. Die Konsole können Sie nur verwenden, wenn Sie Ihre *Counter-Strike*-Verknüpfung ändern. Öffnen Sie die Windows-Verknüpfung mit einem Rechtsklick und wählen Sie „Eigenschaften" aus. Fügen Sie ans Ende der „Ziel"-Zeile den Befehl „- console" an. Ab jetzt können Sie im laufenden Spiel die Konsole mit der Taste „^" (links neben 1) öffnen.

Map-Voting, was ist das?

Auf CS-Servern geht es recht demokratisch zu. Wenn die Mehrheit der Spieler für eine andere Karte stimmt, wird diese vom Server geladen. Um ein Voting (Wahl) einzuleiten, gehen Sie in die Konsole und geben dort „listmaps" ein. Der Server zeigt Ihnen nun, welche Karten in welcher Reihenfolge gespielt werden. Jede Karte hat dabei eine Nummer. Wenn Sie nun für eine Karte abstimmen wollen, geben Sie in der Konsole „votemap X" ein. X steht für die Kartennummer.

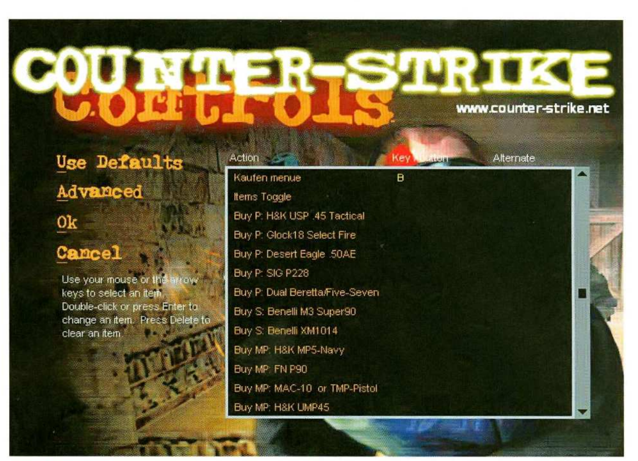
Manchmal erscheint: „Vote cast against Player XXX". Was heißt das?

Unliebsame Spieler können vom Server geworfen werden. Um herauszufinden, welche Nummer ein Spieler hat, geben Sie in der Konsole „listplayers" ein. Um gegen einen bestimmten Spieler zu stimmen, geben Sie „vote XXX" ein, wobei XXX die Spielernummer darstellt.

Sinnvolle Hilfsmittel

Was sind Scripte?

Die Steuerung von *CS* ist völlig frei programmierbar. Sie können auf eine einzige Taste durchaus eine Folge von zehn Befehlen legen. Diese Verkettungen werden in so genannten Scripten hinterlegt. Aber keine Angst: Sie müssen nicht selber programmieren. Auf *CS*-Internetseiten (beispielsweise www.counter-strike.de) finden Sie vorgefertigte Scripte und ausführliche Anleitungen dazu, wie man diese einbindet. Mit Allround-Scripten wie „Benpsycho's Aliases" oder „Vors Aliases" lassen sich diverse neue Funktionen ganz einfach im Steuerungsmenü von *Counter-Strike* auf Tasten legen. Sie können dann mit einem Tastendruck Ihre Waffen kaufen, die Farbe des Fadenkreuzes verändern oder die einzelnen Funkkommandos direkt auswählen.



SCRIPT SEI DANK Allround-Scripte erweitern das Einstellungs-Menü von Counter-Strike um diverse neue Befehle. So kaufen Sie beispielsweise mit nur einem Tastendruck Ihre komplette Ausrüstung.

Warum soll ich ein Script benutzen?

Sie holen weitaus mehr aus *CS* raus und können einfach schneller und besser spielen. Kaum ein erfahrener Spieler verzichtet auf den Einsatz von Scripten. Warum sollten Sie sich diesen Vorteil entgehen lassen?

Neue Fadenkreuze einbinden

Auf *CS*-Internetseiten kann man sich neue Fadenkreuze für die Scharfschützengewehre und den Zoom-Modus der Sturmgewehre herunterladen. Die Original-Fadenkreuze sind nicht besonders gut zu sehen. Schauen Sie sich auf den Internetseiten um und laden Sie sich einige Fadenkreuze herunter. Probieren Sie die neuen Zielhilfen aus. Sie werden bald merken, dass Sie viel besser treffen.

Die Musik in cs_italy nervt ungeheuerlich.

Bei cs_italy und cs_arabstreets (nicht in der Verkaufsversion enthalten) wurde Musik eingebunden. Die Lieder verleihen den Karten zwar sehr viel Flair und Atmosphäre, stören aber auf die Dauer. Die Musik-Dateien liegen im Verzeichnis\cstrike\sound\ambience (arabmusic.wav und opera.wav). Sichern Sie zunächst diese Dateien an einem anderen Ort oder benennen Sie sie um. Sie können nun eine eigene wav-Datei (PCM, 8 Bit, Mono) in das Verzeichnis kopieren und in opera.wav (italy) oder arabmusic.wav (arabstreets) umbenennen. Jetzt hören Sie während des Spiels diese Musik. Wenn Sie ganz ohne Musik spielen wollen, erstellen Sie eine neue Textdatei und benennen Sie diese in opera.wav oder arabmusic.wav um.

Was ist Punkbuster?

Seit kurzem wird das Anti-Cheat-Programm Punkbuster auf vielen Servern verwendet. Um auf diesen Servern spielen zu können, benötigen Sie das Punkbuster-Programm (www.punkbuster.com). Das Programm wird vor *Counter-Strike* gestartet und läuft im Hintergrund weiter. Ohne die Software werden Sie von geschützten Servern vom Spiel ausgeschlossen. Nähere Informationen erhalten Sie auf der Punkbuster-Homepage.

Danksagungen

PC Games bedankt sich beim Team von www.counter-strike.de und insbesondere bei Gunter Grimm alias [MOCL] Bender für seine Cartoons.

Tuning

Konsolenbefehle für mehr Spielleistung.

Mit dem Konsolenbefehl **„gl_texturemode gl_nearest_mipmap_nearest"** erzielen Sie ca. fünf Prozent Leistungszuwachs auf Kosten der Bildqualität (Texturen werden sehr grob gefiltert). Der Standardwert lautet **„gl_texturemode gl_nearest_mipmap_linear"**, die beste Qualität bekommen Sie mit **„gl_texturemode gl_linear_mipmap_linear"**. Mit **„cl_gibcount x"** (wobei x für einen Wert von 0-4 steht) und **„cl_giblife x"** (Wert von 0-25 Sekunden) bestimmen Sie, wie lange Sie wie viel Blut Ihrer Gegner sehen möchten. Je niedriger die Werte, desto höher die Framerate. Abschließend können Sie in der Konsole mit dem Befehl **„cl_gibvel scale x"** einstellen, wie detailliert die Gibs (= Überreste der Gegner) sind. Die Grundeinstellung ist **„cl_gibvelscale 1"**, wobei ein höherer Wert die Details der Gibs herunterschraubt und wiederum die Grafikkarte bei ihrer Arbeit entlastet. Besondere Bedeutung kommt dem Befehl **„fps_max x"** zu, es ist anzuraten, diesen Wert mit **„fps_max 100"** auf das Maximum zu setzen.

Rauchfreie Zone

Mehr Performance durch weniger Rauch und Patronenhülsen.

Eher kosmetischer Natur sind die Konsolenbefehle **„fastsprites"**, **„gunsmoke"**, **„max_smokepuffs"** und **„max_shells"**. Der Befehl **„fastsprites x"** beeinflusst die Qualmentwicklung einer Rauchgranate. Den Standardwert **„fastsprites 0"** quittieren selbst moderne Grafikkarten mit einem Einbruch der Framerate um ca. 50 Prozent. Um dem Pixelbeschleuniger Arbeit abzunehmen, empfehlen wir **„fastsprites 1"**. Sollte das nicht ausreichen, kann man bis auf **„fastsprites 3"** erhöhen. Mit **„gunsmoke 0"** können Sie den aufsteigenden Rauch aus dem Gewehrlauf abschalten, der Wert 1 aktiviert den Rauch wieder. Über den Befehl **„max_smokepuffs x"** können Sie die Rauchentwicklung verändern, die Ihre Kugeln beim Einschlag in Wände oder andere Objekte im Level erzeugen. Der Standardwert ist 120, mit dem Befehl **„max_smokepuffs 0"** schalten Sie den Effekt ab. **„max_shells x"** senkt die Anzahl der Patronenhülsen, die automatische Waffen auswerfen. Der Standardwert liegt bei **„max_shells 120"**, bei **„max_shells 0"** fliegen keine Hülsen mehr durch das Bild.

Einfache Tauschgeschäfte

Wie optimiere ich die Verbindung zum Spielserver?

Wie oft Server und eigener Rechner Informationen austauschen, wirkt sich natürlich auch auf Ihren Ping aus. Sendet der Server zu viele Datenpakete, verstopft er quasi Ihre Leitung. Die Folgen sind hohe Ping-Werte und Spielverzögerungen (= Lag). Umgekehrt können Sie Ihre Verbindungsqualität verschlechtern, indem Sie den Server mit Informationen bombardieren. Diese beiden wichtigen Parameter lassen sich mit zwei eng miteinander verknüpften Befehlen verändern. Mit dem Konsolenbefehl **„cl_cmdrate x"** legen Sie fest, wie viele Informationen der eigene Rechner zum Server schickt, der Wert ist standardmäßig auf 30 gesetzt. Bei einer guten ISDN-Verbindung sollte man den Wert probehalber auf 40 setzen, bei entsprechend besserer Internetanbindung (DSL und aufwärts) auf 50 oder mehr. Beobachten Sie dabei, wie sich Ihr Ping zu ihrem Lieblingsserver entwickelt, und probieren Sie so lange mit unterschiedlichen Werten herum, bis Sie zu einem optimalen Ergebnis gelangen. Der Befehl **„cl_updaterate x"** bestimmt, wie viele Informationen der Server zu Ihrem PC auf die Reise schickt. Standardmäßig steht der Wert auf 20, wobei Modem-Spieler den Wert auf 15 senken und DSL/T1-Benutzer auf 25 bis 40 erhöhen sollten.

Lars Theune/Florian Weidhase

Ping-Berater

In dieser Liste finden Sie für Ihre Anbindung den richtigen „rate"-Wert.

Anbindung	rate-Wert
14.4k Modem	Hier hilft nur ein neues Modem.
28.8k Modem	2500 bis 3000
33.6k Modem	2900 bis 3900
56k Modem/ 1-Kanal-ISDN	3600 bis 5300
2-Kanal-ISDN	5000 bis 7000
Kabelmodem	5600 bis 10000
xDSL, T1+	7500 bis 20000
LAN (10 MBit oder 100 MBit)	20000

Suchen Sie sich aus der obigen Liste Ihre Internet-Anbindung heraus. Öffnen Sie in *Counter-Strike* mit der Taste **„^"** die Konsole und geben Sie den Befehl **„rate x"**, wobei das x für Ihren „rate"-Wert steht.



Schnell, aber hässlich

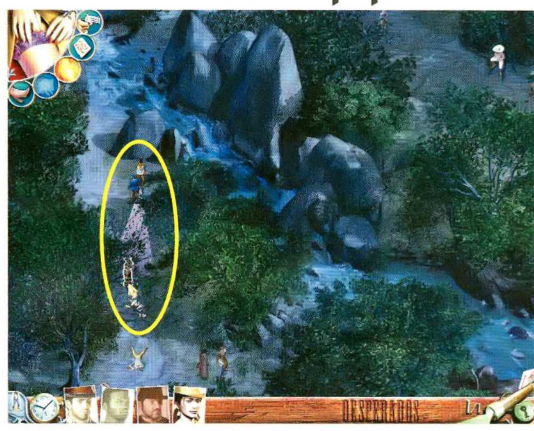
Hier sehen Sie den Unterschied zwischen feinen und groben Rauchwolken.



VERNEBELT Der Rauch links im Bild ist zwar recht hübsch, würgt Ihrer Grafikkarte aber zu viel Füllrate ab. Rechts sehen Sie die schnelle, hässliche Variante.

Desperados Profi-Tipps

Der Wilde Westen: Revolverhelden, Spieler und leichte Damen. Wie Sie in dem Strategie-Knüller kühlen Kopf und eine ruhige Hand behalten, zeigen wir Ihnen in unseren Profi-Tipps. Außerdem führen wir Sie auf den nächsten Seiten durch die ersten neun Missionen.



CHARMANT Mit Kates Strumpf-Zupfer können Sie Zweier- oder Dreiergruppen „sprengen": Stellen Sie sich in den jeweiligen Sichtkegel des Gegners und locken Sie ihn weg.

Logisches Denken ist die halbe Miete.

Alle Charaktere verfügen über individuelle Fähigkeiten und Eigenschaften. Wenn Sie es nicht schaffen, einen Gegner aus dem Hinterhalt per Messerwurf zu überwältigen, versuchen Sie es mit Kates Beintrick oder einer geworfenen Phiole von Doc. Vor allem das Herbeilocken eines Gegners mit Kate klappt immer wieder und ist in vielen Missionen die einzige Chance, einzelne Gegner zu überlisten. Das klappt selbst, wenn zwei Cowboys beieinander stehen, da diese meist unterschiedliche Sichtkegel besitzen. Gucken Sie vor dem Start einer Mission immer auf die Mini-Map. Wenn Sie hier beispielsweise ein TNT-Fass eingezeichnet sehen, wird dieses zur Lösung der Mission fast sicher gebraucht.

Besonders wichtig: Aktionen programmieren

Die Quick-Actions sind eine häufig unentbehrliche Möglichkeit, Gegner kalt zu machen. So können Sie aus Verstecken heraus Aktionen planen und per Tastendruck (Leertaste) ausführen. Speichern Sie unbedingt per Quick-Save (F5) ab, so oft es geht. Manchmal fehlt bei einer Aktion nur der Bruchteil einer Sekunde und da wäre es fatal, wieder von vorn beginnen zu müssen.

Ich komme einfach nicht weiter, die Situation ist total verfahren. Was kann ich tun?

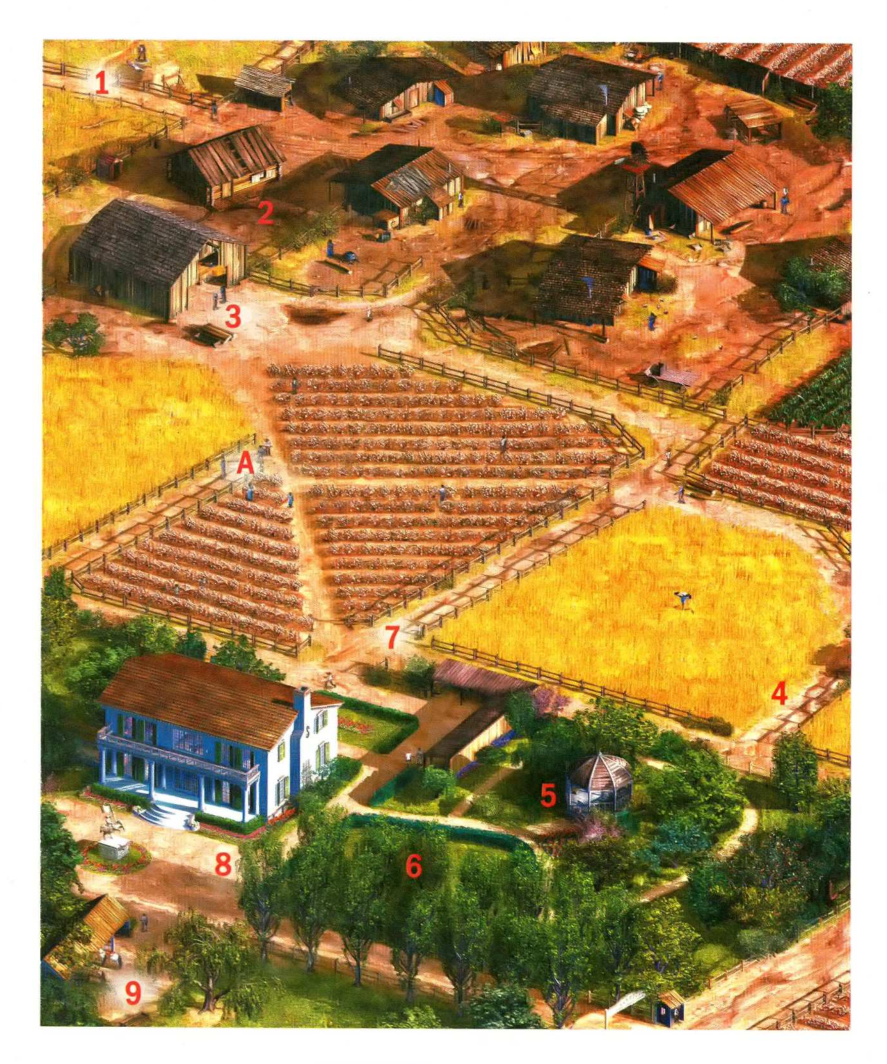
Völlig verfahrene Situationen gibt es im Spiel nicht! Selbst wenn Sie keinen Ausweg sehen, weil beispielsweise die Wege der Gegner keine Flucht zulassen, haben Sie immer noch einige Möglichkeiten, die das Feld völlig neu ordnen. So können Sie beispielsweise mit dem Wurf einer Dynamitstange oder dem gezielten Schuss auf einen Soldaten mit der Scharfschützenmunition alle Gegner in Aufruhr bringen. Fast immer gibt es mehrere verschiedene Lösungswege für ein Szenario, so dass Sie nicht an einer Idee festhalten müssen. Wenn Sie sich an einer Lösungsmöglichkeit versucht haben und absolut nicht weiterkommen, hilft oftmals ein anderer Charakter, eine andere Waffe oder eine andere Route.

Schießwütige aufgepasst: Ballern ist (manchmal) erlaubt.

Grundsätzlich ist strategisches Vorgehen bei **Desperados** angesagt. Trotzdem sollte man die Waffenpower der gesamten Gruppe nicht außer Acht lassen. Wenn Sie Kate, Doc, Sam und Cooper zusammen anwählen und auf die Waffen klicken, erhalten Sie die vierfache Schusskraft. In manchen Missionen und Situationen hilft dies, um ganze Scharen von Gegnern aus dem Weg zu räumen. Suchen Sie sich dafür einen geschützten Platz, der nicht aus der Ferne beschossen werden kann, und locken Sie einen Cowboy herbei. Wenn Sie diesen niedergestreckt haben, kommen in vielen Fällen einzeln weitere Gegner, die Sie dann auf diese Weise gleichermaßen erledigen können. Nicht nur bei diesen Ballerorgien, sondern vor allem auch bei geheimen Missionen ist es unerlässlich, die Leichen zu verstecken.

Kann ich auch ohne Cooper lautlos töten?

Können Sie, das dauert aber länger und ist schwieriger. Kate knockt mit einem Fußtritt einen Gegner aus. Wenn Sie danach noch drei- bis viermal zutreten, befindet sich der Gegner in den ewigen Jagdgründen. Wegschaffen können Sie ihn ohne Cooper jedoch nicht und auch das mehrmalige Treten ist nicht ganz unauffällig, da bei jedem Tritt der Gegner a) einige Meter weiter katapultiert wird (eventuell in feindliche Sichtkegel) und b) er jedes Mal einen Laut ausstößt. Auch Doc kann mittels der Gasfläschchen Gegner betäuben, jedoch nicht töten. Da die Phiolen sehr knapp sind, sollten Sie stets zunächst versuchen, eine Alternative zu finden. Benutzen Sie die Phiolen vor allem, wenn es sich um mehrere Gruppen handelt, die zusammenstehen. Oft kommt es vor, dass ein Bewusstloser wieder aufwacht. Setzen Sie deshalb Sam zum Fesseln ein. Ist das nicht möglich, müssen Sie zuschlagen. Ernst wird es, wenn über dem Bewusstlosen nur noch zwei Sterne kreisen.



Mission 2 - Southern Comfort

Soll ich Sam die ganze Zeit mitschleppen?

Nein, legen Sie ihn an **Punkt 1** vorerst ab. Schleichen Sie bei **Punkt 2** um das Haus und schalten Sie den Cowboy per Messerwurf aus. Dann setzen Sie bei **Punkt 3** die Wachen außer Gefecht, indem Sie das Stroh mit einem gezielten Messerwurf von der Decke lösen. Die beiden Wachen an **Punkt A** müssen Sie nicht unbedingt töten.

Wie gelange ich denn an den beiden Wachen vorbei?

Gehen Sie hinter den Häusern herum und schlagen Sie sich kriechend durchs Feld zu **Punkt 4**. Die Cowboys dort können Sie bequem aus dem Hinterhalt beseitigen und danach Sam zum Feld schleppen. Verstecken Sie ihn dort. Bei **Punkt 4** gilt es, den patrouillierenden Wachmann auszuschalten. Lassen Sie Sam im Feld liegen und bringen Sie die Männer an den **Punkten 5** und **6** um die Ecke. Vorsicht vor dem Cowboy bei **Punkt 7**! Am einfachsten erledigen Sie diesen im Feld.

Wie komme ich zu den Pferden?

Wenn Sie zu laut sind, stürmt bei **Punkt 8** ein Cowboy aus dem Haus. Er geht aber nicht weiter als bis zum Rand der Veranda. Von dort können Sie ihn problemlos erledigen. Schleppen Sie nun Sam zu den Pferden **(Punkt 9)** und reiten Sie nach Osten – am besten im Galopp, da der Wachposten vor der Ranch sonst gefährlich werden kann.

Mission 4 - Hängt ihn höher!

Was mache ich mit dem Pfarrer?

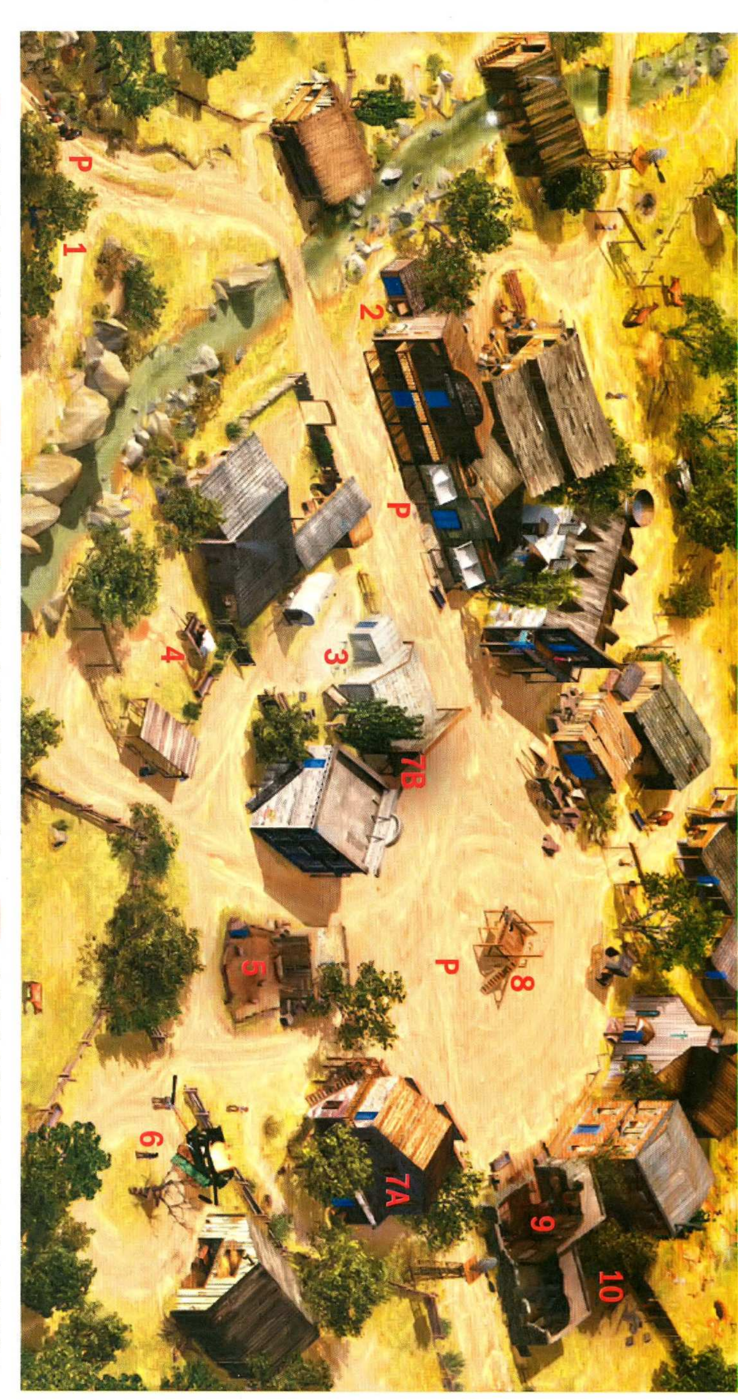
Lassen Sie die Fäuste sprechen, fesseln Sie ihn und stellen Sie sein Pferd zur späteren Flucht bereit. Auf dem Weg zu **Punkt 2** müssen Sie den Cowboy mit einem gezielten Messerwurf kaltmachen. Bringen Sie ihn in das kleine Häuschen bei **Punkt 2**. Von dort können Sie auch den Sheriff auf dem Balkon erledigen (sobald dieser herunterkommt), das Pferd (**P**) stehlen und zum Ausgang bringen.

Wie komme ich zum TNT-Fass und was mache ich dort?

Die kleine Hütte bei **Punkt 3** ist ein prima Versteck, um die Patrouille per Messerwurf außer Gefecht zu setzen. Erledigen Sie mit Cooper den dösenden Cowboy an **Punkt 4** und nehmen Sie mit Sam das TNT-Fass an sich. Verstecken Sie Sam unter dem rechten Baum, während Cooper weitergeht. Damit Sam ungestört den Wagen sprengen kann, muss Cooper bei **Punkt 5** die Wachen erledigen. Der Cowboy auf dem Dach kommt irgendwann herunter und ist daher ein leichtes Ziel. Verstecken Sie sich immer wieder im Haus links davon. Sam legt bei **Punkt 6** das TNT-Fass ab und zündet die Lunte an. Laufen Sie dann mit Sam sofort in das Haus bei **Punkt 3**.

Wie räume ich die Männer am Galgen aus dem Weg?

Lauern Sie mit Cooper nach der Explosion hinter dem Haus (**Punkt 7a**) und räumen Sie einen der Männer am Galgen mit einem gezielten Schuss aus dem Weg. Das Gleiche vollzieht Sam bei **Punkt 7b**. Sie müssen blitzschnell sein! Cooper schneidet Doc bei **Punkt 8** vom Galgen. Im Sheriffbüro (**Punkt 9**) hauen Sie den Deputy per Faustschlag um. Nachdem Doc den Mantel genommen hat, müssen Sie sofort hinausrennen. Je nach Situation können sich beide bei **Punkt 10** verstecken. Das dritte Pferd steht vor dem Galgen. Satteln Sie auf und reiten Sie mit Doc oder Cooper aus der Stadt. Der andere muss zu Fuß fliehen. Nutzen Sie dafür Hauseingänge und Nischen.





Mission 6 – Gefährlicher Einsatz

Rechts- oder linksrum? Wie gelange ich am einfachsten zum Dampfer?

Verstecken Sie Ihre Charaktere im Haus (**Punkt 1**) und stellen Sie Cooper vor die Tür. Erledigen Sie mit ihm herumstehende Cowboys und tragen Sie diese ins Haus. Weiter geht es zu **Punkt 2**. Hier suchen Sie Schutz, bevor Sie Cooper allein vorschicken. Erledigen Sie die Wache vor dem Haus (**Punkt 3**), wenn sein Kollege die Straße hinaufläuft. Räumen Sie die Leiche weg und achten Sie auf den Zivilisten.

Was mache ich mit dem Wachposten auf dem Balkon?

Setzen Sie die Wachen auf dem Balkon (**Punkt 4**, Medizinkoffer **H**) mittels einer Phiole außer Gefecht. Dann suchen Sie mit der Gruppe bei **Punkt 5** Unterschlupf. Wenden Sie bei **Punkt 6** den Trick mit der Spieluhr an, um die Patrouille anzulocken. Danach wird die oben stehende Gruppe Gauner mit einer Phiole unschädlich gemacht. Bei **Punkt 7** verstecken Sie Doc und Sam in der Hütte, schikken Cooper den ganzen Weg zurück zum Ausgangspunkt und verstecken ihn (**Punkt 8**).

Wie gehe ich mit Cooper auf der anderen Seite vor?

Räumen Sie die Straße von **Punkt 9** aus leer. Schalten Sie die Patrouillen aus und stellen Sie die Zivilistin ruhig (nicht töten!). Dann schleichen Sie bei **Punkt 10** an das Haus heran, werfen Ihr Messer und rennen über die Leiter im Garten zur Scheune beim Dampfer. Nun betreten Sie den Dampfer über die Leiter bei **Punkt 11** und kriechen zum Gang bei **Punkt 12**. Bleiben Sie im ersten Gang liegen, sonst wird Alarm ausgelöst. Doc muss zu **Punkt 13**. Beobachten Sie die Wachposten und stürmen Sie ungesehen in deren Rücken hoch. Wenn Sie die Phiole (**P**) eingesammelt haben, geht es zu Kates Kabine. Befreien Sie die charmante Gaunerin und laufen Sie zusammen mit Doc und Cooper (**Punkt 14**) zurück zur Hütte bei **Punkt 7**. Bleiben Sie im Gang kurz stehen, dann ruft der Posten rechts auf dem Dampfer seine Kollegen, die dann auch nach rechts rennen. Von der Hütte aus laufen Sie den ganzen Weg zurück und schalten den wieder erwachten Cowboy auf dem Balkon mit einer Dynamitstange aus. Bei **Punkt 15** springen Sie schnell auf die Pferde (**PF**) und reiten weg.



Mission 8 - In der Höhle des Löwen

Was muss ich als Erstes tun?

Der Wachmann an der Brücke (**Punkt 1**) kommt auf Sie zu. Erledigen Sie ihn per Faustschlag. Achtung: Sie dürfen niemanden umbringen. Verschnüren Sie daher alle Bewusstlosen und verstecken Sie diese. Bekämpfen Sie den Reiter (**Punkt 2**) aus dem Hinterhalt. Warten Sie bei **Punkt 3**, bis der zweite Cowboy weggeht. Kriechen Sie zum Haus, lauern Sie hinter der Ecke und erledigen Sie den Posten. Die Patrouille locken Sie mit dem Kartentrick an (**Punkt 4**).

Wie komme ich in den Innenhof?

Setzen Sie Doc bei **Punkt 5** ein, um die Wachen mit einer Phiole zu betäuben. Nehmen Sie nicht die Holzbrücke – sie ist zu laut. Cooper kann bei **Punkt 6** in den Innenhof klettern. Wenn die Patrouille bei **Punkt 7** nach oben läuft, können Sie einen Mann nach dem anderen im Uhrzeigersinn ausschalten. Wenn der schlafende Cowboy vorne rechts fehlt, läuft ein anderer zum Haus vor der Ranch (**Punkt 7**). Dort postieren Sie Kate und schalten ihn aus. Stecken Sie alle Männer bei **Punkt 8** in die Hütte. Wenn sie aufzuwachen drohen (2 Sterne über dem Kopf), schlagen Sie erneut zu.

Wie schalte ich die Wachen am Eingang aus?

Sie müssen die Wachen voneinander trennen. Mit Kate laufen Sie durch den Sichtkegel des rechten Wachpostens. Wenn er ihr folgt, können Sie ihn bequem ausschalten (**Punkt 9**). Der zweite Posten wird von Cooper aus dem Innenhof heraus übernommen. Achten Sie auf die Phiole (**P**), wenn der Innenraum frei ist. Versammeln Sie alle Charaktere im Hof, locken Sie die Wachen bei **Punkt 10** an und schalten Sie diese aus. Wenn Sie bei **Punkt 11** die Cowboys bewusstlos geschlagen haben, können Sie das TNT-Fass (**T**) und den Medizinkoffer (**H**) mitnehmen.

Und wie komme ich in den abgesperrten Teil der Hazienda?

Sprengen Sie das Tor (**Punkt 12**), bezirzen Sie mit Kate die Cowboys (**Punkt 13**) und verpassen Sie ihnen einen Tritt. Stürmen Sie nun hoch. Wenn Sie an der Tür vorbeigehen, beginnt die Schießerei (**Punkt 15**). Die Cowboys können Sie mit der Vogelscheuche von Doc aus dem Büro locken.



Mission 9 - Nachfeuer

Wie erledige ich die Dreiergruppe am Fluss?

Kriechen Sie mit Cooper im Gebüsch (**Punkt 1**) herum und schalten Sie die beiden Männer mit dem Messerwurf aus, bevor Sie den schlafenden Cowboy umbringen. Die Männer bei **Punkt 2** lockt Kate mit ihrem hypnotisierenden Strumpfbandtrick heraus. Bei **Punkt 3** und **4** können Sie ebenfalls Kates Reize einsetzen und alle Sombrero-Träger anlocken und ausschalten. Achtung: Der Wachposten bei **Punkt 5** steht scheinbar nicht auf diesen Trick, denn er rennt sofort weg und alarmiert seine Kumpanen. Hier müssen Sie Cooper einsetzen und ihn schnell per Messerwurf ausschalten.

Wie schaffe ich es, die doppelte Bewachung auszuschalten?

Bei **Punkt 6** und kurz vor dem Wachturm (**Punkt 7**) stehen je zwei Wachposten. Da diese jedoch in unterschiedliche Richtungen sehen, ist es nicht schwer, sie zu erledigen. Trennen Sie die beiden mit Kates Strumpfbandzupfer, um sie anschließend im dunklen Wald kaltzumachen. Den Wachposten bei **Punkt 7** müssen Sie vom Turm holen oder Doc ein Fläschchen von seinem betäubenden Gas werfen lassen.

Wie stehle ich die Pferde von der Koppel?

Schicken Sie Kate zu **Punkt 8**, um mittels Strumpfbandtrick den Cowboy auszuknocken. Kriechen Sie nun mit Cooper zu den Pferden (**Punkt 9**) und durchtrennen Sie das Seil. Stehlen Sie einen Sattel (**S**) nach dem anderen und satteln Sie jeweils ein Pferd. Damit reiten (nicht galoppieren!) Sie in unbemerkten Augenblicken nach links oben. Denken Sie dran, dass Sie fünf Pferde benötigen. Der fünfte Sattel liegt außerhalb der Koppel. Sie erreichen ihn, indem Sie an der Geisel (**Punkt 11**) vorbeikriechen. Als Letztes schneiden Sie die Geisel vom Pfahl.

Mission 10 – Wiegenlied für vier Kanonen

Was mache ich zu Beginn des Levels, um in die Festung zu gelangen?

Gehen Sie mit Cooper bei **Punkt 1** den Berg hoch bis zu **Punkt 2**. Von dort können Sie per Messerwurf den Wachmann (**Punkt 3**) ausschalten und dann die Leiter herunterklettern (ohne die Gruppe auf den Kisten zu töten). Knocken Sie bei **Punkt 4** die Zweiergruppe an der Leiter aus. Durch die Tür gelangen Sie in den Innenhof (**Punkt 5**), wo Sie zwei Gegner um die „Ecke" bringen müssen.

Jetzt bin ich drin, lass ich nun die anderen rein?

Überstürzen Sie nichts und schalten Sie zuerst den schlafenden Cowboy bei **Punkt 6** aus. Achtung: Hinter den Kisten bei **Punkt 6** sitzt noch ein Halunke. Wenn Sie die beiden erledigt und außer Sichtweite gebracht haben, gehen Sie zum Tor und öffnen es (**Punkt 7**). Doc, Sam und Kate (**Punkt 8**) können nur kriechend zum Haupttor gelangen.

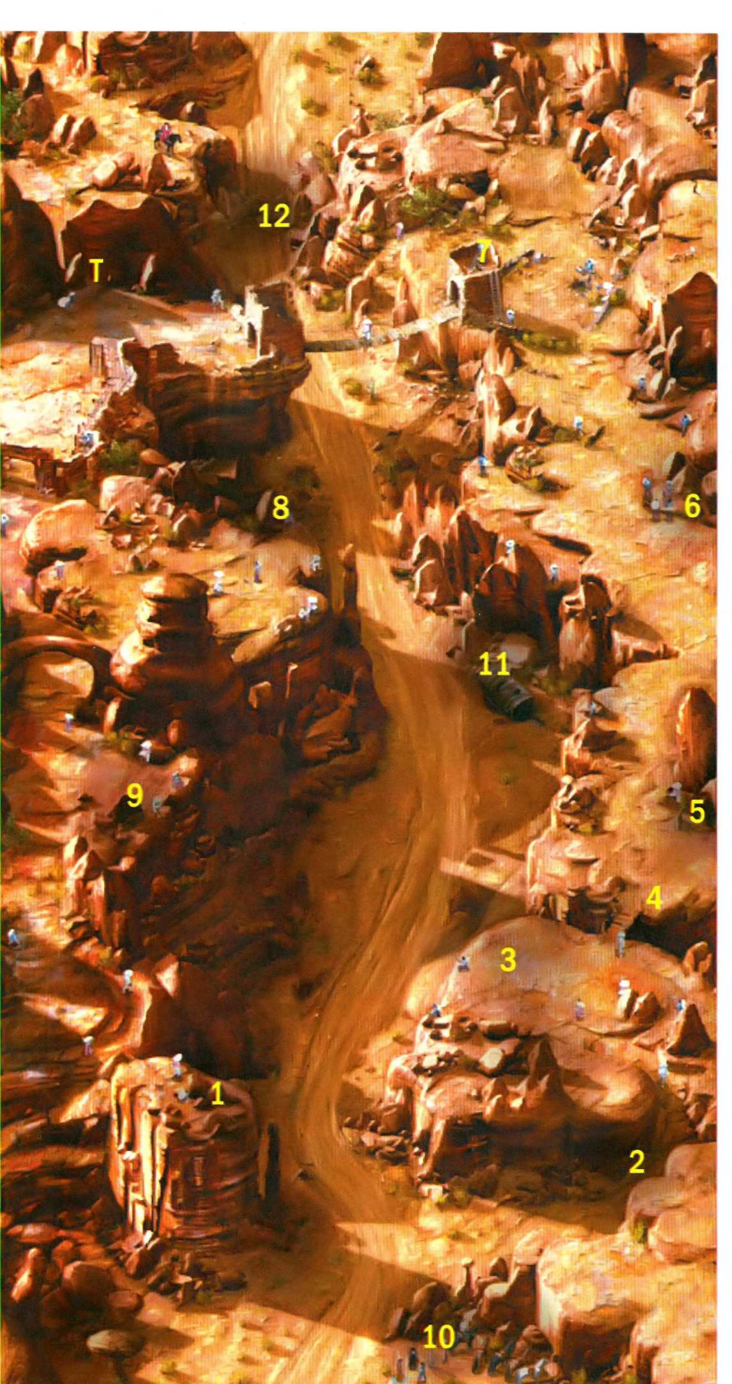
Vor dem Aufgang gibt es viele Wachposten. Wie schalte ich die alle aus?

Schleichen Sie erst mit der ganzen Gruppe unentdeckt zur Hütte bei **Punkt 9**. Jetzt können Sie ein halbes Dutzend Gegner mit dem nackten Bein von Kate einzeln herbeilocken und ausschalten. Haben Sie das Terrain gesäubert, verstecken Sie sich im Haus bei **Punkt 10**. Um dort nicht überrascht zu werden, müssen Sie vorher den Gegner mit dem Sombrero bei seiner Patrouille schlafen schicken. Auch dies kann Kate tun.

Wie komme ich denn in die oberste Etage?

Durch die Hauseingänge gelangen Sie zu **Punkt 11**. Von dort oben können Sie mit dem Kartentrick, dem Bein und der Uhr den Wachen im Umkreis den Garaus machen. Anschließend geht es ganz nach oben. Um das verschlossene Tor zu öffnen, benötigen Sie unbedingt Doc.





Mission 11 – Hinterhalt am Schlangenpass

Links- oder rechtsrum? Wie starte ich den Level?

Als Erstes müssen Sie bei **Punkt 1** mit Cooper auf den Felsen klettern und die beiden Wachposten ausschalten. Klettern Sie an der anderen Seite des Felsens wieder runter und bestellen Sie Kate dorthin. Sie kann mit ihrem Strumpfband den ersten Cowboy herauslocken und kaltmachen. Nun zu **Punkt 2**. Von dort locken Sie die Halunken herbei und schalten sie aus. Die Wachen bei **Punkt 3** erledigen Sie mit einer Phiole aus der Entfernung. Die patrouillierenden Cowboys können allesamt in den Gang bei **Punkt 2** gelockt werden. Verstecken Sie alle Leichen!

Wie schalte ich den Wachmann an der Brücke aus?

Bei **Punkt 4** werfen Sie mit Kate ein paar Karten, um den Wachmann anzulocken. Bei **Punkt 5** müssen Sie Kate, Doc, Sam und Cooper postieren. Von hier können Sie die einzeln herunterstürmenden Gegner mit den Colts zum Schweigen bringen. Wenn alle erledigt sind, laufen Sie mit Cooper ein Stück hoch, bis Sie gesehen werden. So lassen sich fast alle Patrouillen ausschalten. Die Gegner bei **Punkt 6** beseitigen Sie ebenfalls mit geballter Schusskraft.

Wie komme ich auf die andere Seite des Canyons?

Bei **Punkt 7** müssen Sie den Schützen an der Gattling mit Docs Präzisionskugeln erschießen, dann zur Waffe stürmen und den Mann auf der anderen Brückenseite damit ausschalten. Dann stürmen Sie mit allen Charakteren hinüber und erledigen die Cowboys bei **Punkt 8** und **9** mit gezielten Schüssen. Sam muss das TNT-Fass (**T**) mitnehmen. Laufen Sie nun zu **Punkt 10**, satteln Sie die Pferde (Sanchez' Pferd dabei anleinen!) und reiten Sie bis kurz vor **Punkt 11**. Lassen Sie alle Charaktere auf **Punkt 11** schießen, da sich hier noch einige Gegner verstecken. Anschließend reiten Sie zu **Punkt 12** – Mission abgeschlossen!



Mission 12 - Flucht aus El Paso

Wohin soll ich als Erstes gehen?

Schleichen Sie von **Punkt 1** nach **Punkt 2** und verstecken Sie sich im Haus. Bei **Punkt 3** erledigen Sie den Cowboy mit dem Messer und laufen durchs Haus zu **Punkt 4**. Auf der anderen Straßenseite schalten Sie den Cowboy an der Hausecke (**Punkt 5**) aus. Bei **Punkt 6** finden Sie Sam.

Wie komme ich an den beiden Wachen am Palast vorbei?

Laufen Sie rechts an den Häusern entlang, verstecken Sie sich bei **Punkt 2** im Haus und warten, bis die Kutsche kommt. In ihrem Schatten können Sie sich zum Hauseingang bei **Punkt 8** schleichen. Verlassen Sie das Haus bei **Punkt 9** und „säubern" Sie den Kirchhof. Von **Punkt 10** geht es weiter zu Doc auf dem Friedhof (**Punkt 11**). Verstecken Sie sich mit ihm im Haus bei **Punkt 12**

Wie komme ich anschließend zu Kate?

Schalten Sie den Cowboy bei **Punkt 13** per Messerwurf aus und schlagen Sie den Zivilisten bewusstlos. Tragen Sie beide ins Haus. Bei **Punkt 14** betäuben Sie die zwei Gegner mit einer Phiole. Daraufhin wird ein dritter Cowboy aufmerksam. Erledigen Sie ihn, knocken Sie den Zivilisten aus und tragen Sie die Gegner ins Haus. Den Soldaten auf dem Dach bei **Punkt 14** locken Sie durch einen kurzen Spurt herunter. Wenn er um die Ecke kommt, hilft der Messerwurf. Hinter den Wachen bei **Punkt 15** können Sie zu Kate (**Punkt 16**) kriechen. Jetzt laufen Sie den ganzen Weg zurück ins Haus (**Punkt 8**). Wenn die Kutsche kommt, werfen Sie eine Phiole auf die Wachen. Sammeln Sie alle Charaktere bei **Punkt 18**

Wie locke ich die Soldaten heraus?

Sam wirft bei **Punkt 19** eine Dynamitstange auf den Zug. Die Soldaten stürmen hinaus und Cooper, der im Haus bei **Punkt 2** wartet, stürmt zum Pferd (**Punkt 20**). Er schaltet die Soldaten aus, sattelt das Pferd und reitet zu **Punkt 21**



Mission 13 - Die Mauern von Fortezza

Wie komme ich ins Fort?

Erledigen Sie den Cowboy bei **Punkt 1** mit dem Messer und lassen Sie den zweiten Cowboy laufen. Doc geht zu **Punkt 2** und schreckt den Cowboy mit einer schnellen Bewegung auf. Wenn dieser zurück zu seinem Posten geht, betäuben Sie beide Cowboys mit einem Gasfläschchen und erledigen sie. Stecken Sie die Phiole (**P**) und das TNT (**T**) ein. Nun werfen Sie bei **Punkt 4** eine Phiole auf den Turm. Mit Cooper rennen Sie schnell hoch, verstecken sich hinter der Säule und machen die Soldaten kalt, die von rechts kommen. Bei den **Punkten 6-16** erledigen Sie die Gegner mit der Schleichmethode (bei **Punkt 8** steht ein Offizier). So kommen Sie zu **Punkt 17**, wo Sie den Soldaten an der Treppe erledigen, das Messer rausholen (unbedingt abspeichern!) und aus dem Schatten am Gitter den dicken Aufseher beseitigen. Nun laufen Sie in den Innenhof zu **Punkt 18**, von wo Sie mit dem Uhrentrick das gegnerische Heer Stück für Stück dezimieren.

Wie komme ich über den Zaun?

Erledigen Sie zuerst die zahlreichen Soldaten einzeln und machen Sie dann den Dicken sowie den zweiten Offizier (**Punkt 19**) kalt. Wenn Sie die Männer auf den Wachtürmen ausgeschaltet haben, gelangen Sie über den Zaun (**Punkt 20**) in das Haus (**Punkt 21**). Zünden Sie das TNT-Fass bei **Punkt 22** und betäuben Sie den Stoßtrupp bei **Punkt 23**. Gehen Sie mit Doc und Sam um den übriggebliebenen Wachmann durch das Tor ins Fort.

Wie befreie ich Sanchez?

Sam, Doc und Cooper verstecken sich im Haus (**Punkt 21**). Erledigen Sie alle Gegner in der Nähe (anschleichen, Messer werfen) und laufen Sie dann zu **Punkt 24**. Achtung: Sie müssen vorher den Soldaten auf der rechten Seite aus dem Weg räumen. Schließen Sie mit Doc die Zelle von Sanchez auf und springen Sie im Schutz der Mauer (**Punkt 25**) hinunter. Kate sollte zuvor den Wachmann ausgeschaltet haben. Hinunter kommen Sie übrigens nur, wenn die Pferde vor der Mauer stehen und Sie draufspringen können.

THORSTEN SEIFFERT



Machen Sie sich auf ein paar spannende und knifflige Abenteuer gefasst! Wir haben im zweiten Teil der Komplettlösung die letzten 10 Missionen für Sie gelöst.

Mission 15 – Tanz mit dem Teufel

Wie komme ich zu den Klamotten?

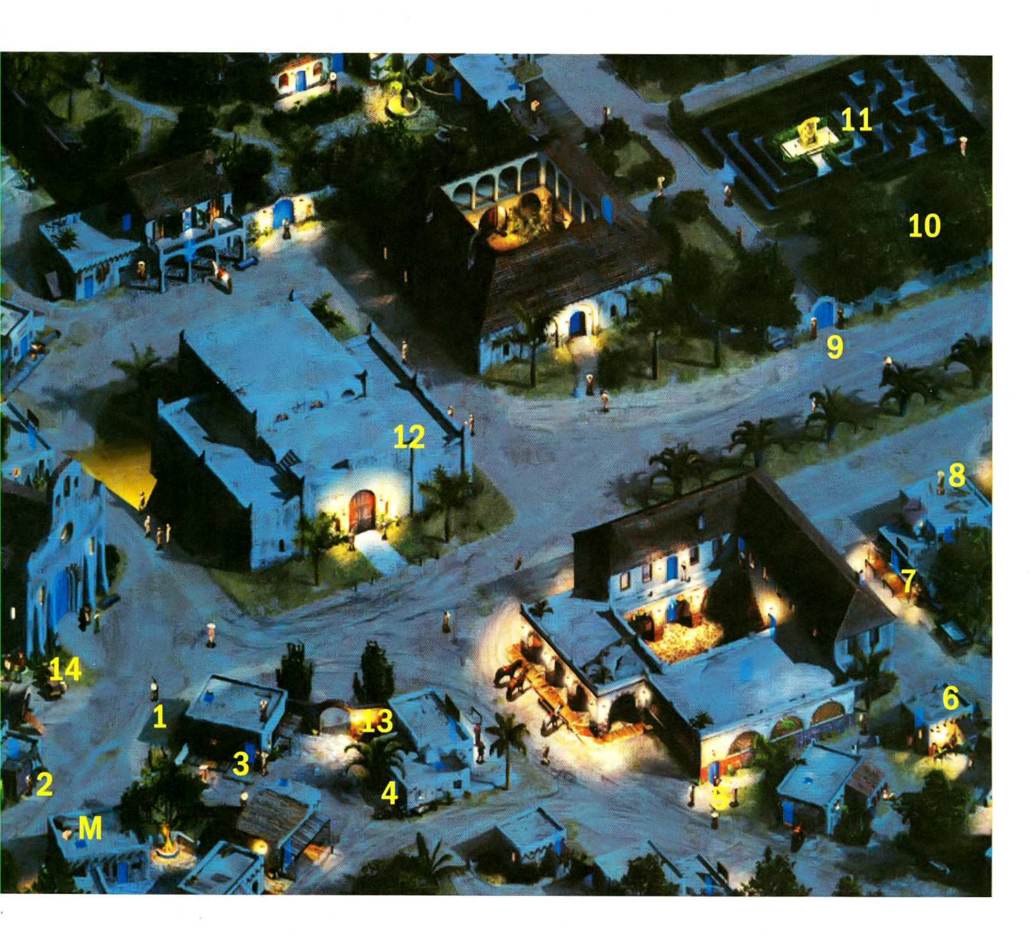
Mit Kate können Sie die Männer bei **Punkt 1** und **2** bewusstlos treten. Sanchez trägt sie dann hinter das Haus, wo Kate sie endgültig erledigt. Dann geht sie mit Sanchez ins Haus **(Punkt 4)**. Lassen Sie Doc von **Punkt 4** nach **Punkt 3** laufen. Nun kommt Cooper ins Spiel **(Punkt 5)**. Erledigen Sie die Cowboys bei **Punkt 6** und **7** (Leichen wegtragen!) und verstecken Sie sich im Haus bei **Punkt 7**. Dann beseitigen Sie den Cowboy **(Punkt 8)** und flüchten in das Haus gegenüber. Zurück zu Kate und Doc. Doc schließt das Tor bei **Punkt 10** auf und Kate holt sich die Klamotten **(Punkt 11)**. Nun kann Kate zum Saloon **(Punkt 12)** laufen und Doc versteckt sich im Haus **(Punkt 3)**.

Wie gelange ich nach unten, ohne von den Turmwachen gesehen zu werden?

Um von **Punkt 3** nach **Punkt 4** zu gelangen (und umgekehrt), müssen Sie die Männer auf der Festung gut im Auge behalten. Laufen Sie nahe der Mauer entlang, dann werden Sie nicht gesehen. Nicht rennen, sonst werden Sie gehört und die Mission scheitert!

Wie komme ich zum Saloon?

Mithilfe der Gasfläschchen von Doc können Sie die Wachen bei **Punkt 14** betäuben. Zuvor sollten Sie Cooper zu Hilfe holen, damit dieser herumlaufende Wachen wie bei **Punkt 13** ausschaltet. Sie können dies auch mit Sanchez' Siesta-Trick erledigen, doch das ist sehr schwierig. Wenn Sie bei **Punkt 14** durchlaufen können, flüchten Sie ins Haus **(Punkt 15)** Holen Sie Sam. Mit etwas Geschick können Sie sich dann in die Villa schleichen. Wenn Sie den richtigen Moment abpassen, können Sie auch die Wachen auf dem Dach mit einer Phiole betäuben.



Mission 16 – Eine Handvoll Dollar

Wie komme ich in den Innenhof?

Wenn Sie sich bei **Punkt 1** postieren, können Sie ungesehen agieren. Locken Sie einen Cowboy nach dem anderen heraus und legen Sie ihn um. Wenn Sie bei **Punkt 2** den Wachmann zuvor ausgeschaltet haben, können Sie dort die Leichen hinschaffen. Bei **Punkt 3** müssen Sie mittels Phiole den Mann auf dem Dach ausschalten. Bei **Punkt 4** können Sie im Schatten stehen.

Wie befreie ich Kate aus ihrer misslichen Situation?

Verstecken Sie sich mit Doc im Haus gegenüber und werfen Sie im richtigen Moment eine Phiole. Rennen Sie mit Cooper hinüber und tragen Sie Kate schnell ins Haus. Räumen Sie die Bewusstlosen aus dem Weg. Nutzen Sie das Haus **(Punkt 6)** als Versteck und beseitigen Sie den Cowboy bei **Punkt 7** mit einem Messerwurf. Den Cowboy auf dem Dach **(Punkt 8)** locken Sie mit der Uhr herunter. Nun trennen Sie die beiden Soldaten **(Punkt 9)**. Laufen Sie mit lautem Schritt nach rechts, damit einer von ihnen aufmerksam wird und Ihnen folgt. Die Wache hinter dem Eingang erledigen Sie mit Sanchez´ Stein. Stehlen Sie sich hinein und verstecken Sie sich bei **Punkt 10** im Gebüsch. Dann legen Sie einen nach dem anderen um und laufen mit allen Spielfiguren in die Bank **(Punkt 11)**

Wie komme ich aus der Bank?

Die beiden Wachmänner im ersten Raum beseitigen Sie mit einem Messerwurf und werfen dann ein Gasfläschchen zu der Gruppe (mit Kate bezirzen, dann rücken die Cowboys zusammen). Jetzt erledigen Sie alle so schnell wie möglich (langsam laufen, sonst hört man Sie von draußen), nehmen die Säcke und verschwinden wieder im Gang. Gehen Sie mit Kate zweimal hinaus und wieder hinein, damit je ein Soldat hinterherkommt und erledigt werden kann. Eine Phiole knockt die zwei Wachmänner im Eingangsbereich aus. Schleichen Sie sich durch die Tür zu **Punkt 13**, gehen Sie zu **Punkt 14** zurück und packen Sie das Medizinpaket **(M)** ein.

Mission 17 – Bis zur letzten Kugel

Wie erledige ich den Mann an der Leiter?

Locken Sie den Cowboy bei **Punkt 1** mit Kates Strumpfzupfer zu sich herunter. Wenn Kate ihn ausgeknockt hat, sollte Cooper ihn mit dem Messer erledigen und in dem kleinen Waldstück verstecken. Nun kann sich Kate um die Cowboys bei den **Punkten 2** und **3** kümmern. Aufgepasst: Bei **Punkt 4** müssen Sie vorsichtig sein, da Sie sich dort nur schwer verstecken können. Besorgen Sie sich mit Sanchez den Stein von **Punkt 5**, damit Sie den Cowboy bei **Punkt 6** umlegen können.

Mit welcher Spielfigur gehe ich ins Fort?

An dieser Stelle müssen Sie Ihre Helden aufteilen: Schicken Sie Kate zu **Punkt 7** (Strumpf- oder Kartentrick einsetzen) und Cooper aufs Dach. Dort erledigt er den Cowboy bei **Punkt 8**. Bevor Sie dies tun, können Sie die Wachen bei **Punkt 9** mit dem Uhrentrick aus dem Fort locken. Da diese zu zweit anrücken, sollten Sie Sanchez (Stein) und Cooper (Messerwurf) per Quick-Action programmieren. Speichern Sie unbedingt vorher ab! Holen Sie sich die Phiole **(P)** und den Stein **(S)**. Kate gelangt über **Punkt 10** zu **Punkt 11** und beginnt mit dem Herauslocken der Cowboys. Doc kann bei der Gruppe die Phiole einsetzen (erst wenn andere Cowboys aus der Sichtweite der Gruppe gelockt wurden).

Ich bin oben. Was muss ich jetzt tun?

Nachdem Sie die beiden Wachposten bei **Punkt 11** außer Gefecht gesetzt haben, schleichen Sie sich von **Punkt 12** zu **Punkt 13** hinunter und knocken den Wachmann aus. Von der Plattform aus gibt es mehrere Möglichkeiten, die je nach Gruppierungsart der Cowboys im Hof unterschiedliche Erfolge einbringen. Wenn alle zusammenstehen, kann man a) eine Phiole einsetzen oder b) mit geballter Feuerkraft ein Feuergefecht wagen (sehr schwer).





Mission 18 – Sechs glorreiche Halunken

Wie erledige ich die Kontrahenten am Bahnhof?

Programmieren Sie die Quick-Actions so, dass jeder Ihrer Männer jeweils auf einen Gegner schießt **(Punkt 1)**. Wenn Sie dann schnell genug zur Seite rennen, können Sie den Mann auf dem niedrigeren Dach erst einmal außer Acht lassen. Flüchten Sie dann schnell über **Punkt 2** zu **Punkt 3** und räumen Sie die Wachposten bei **Punkt 4** aus dem Weg.

Wie schütze ich Kate und Mia?

Kate lassen Sie am besten im Haus bei **Punkt 2** oder im Gebüsch gegenüber vom Bahnhof. Dort ist sie relativ sicher. Beschützen Sie Kate jedoch für den Fall, dass Sie überrascht werden (zum Beispiel mit Sam). Räumen Sie nun die Gegner bei **Punkt 5** aus dem Weg und verstecken Sie sich im Haus. Dann laufen Sie zu **Punkt 6** und weiter zur kleinen Farm bei **Punkt 7**. Wenn Sie Ihre Helden zu einer Dreier-Gruppe zusammenfassen und die geballte Feuerkraft nutzen, gewinnen Sie gegen fast jeden Cowboy. Sobald das Gebiet sicher ist, nehmen Sie den Sattel und laufen hoch zum Pferd **(Punkt 8)**

Wie komme ich über die Brücke zur Gattling?

Doc erledigt per Fernschuss die beiden Wachen und läuft dann über die Brücke. Schalten Sie die Gegner von hinten mit dem Messer aus **(Punkt 9)**. Mit der Gattling **(Punkt 10)** erlösen Sie den tanzenden Mann von seinen Peinigern. Nehmen Sie nun die Gattling und erledigen Sie bei **Punkt 11** den Mann an der anderen Gattling. Jetzt können Sie am Saloon zu **Punkt 12** vorbeischleichen (vorerst nur mit Cooper). Schalten Sie die Männer bei **Punkt 13** und **14** möglichst lautlos aus. Laufen Sie mit Doc, Sanchez und Sam zum Haus bei **Punkt 15**. Betäuben Sie die Cowboys bei **Punkt 16**, **17** und **18**, so dass Sie das Pferd samt Sattel im Innenraum der Hazienda nehmen können, und reiten Sie zu **Punkt 19** aus dem Level.

Mission 19 – Für ein paar Dollar weniger

Wie komme ich mit meinen Helden über die Brücken?

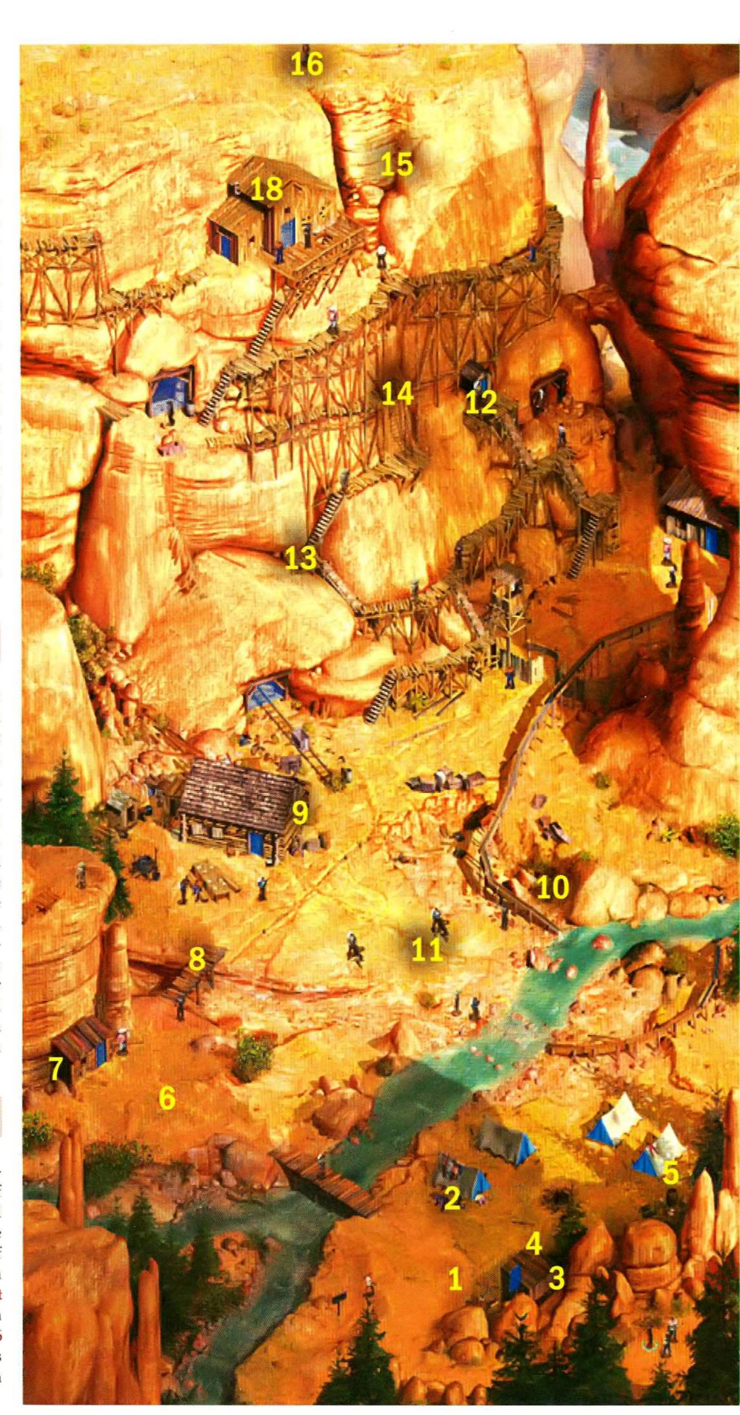
An **Punkt 1** wenden Sie den Siesta-Trick an und nutzen dann die geballte Feuerkraft Ihrer Spielfiguren. Rennen Sie zu **Punkt 2**, um Gegner aufmerksam zu machen und anzulocken. Erledigen Sie die Cowboys und legen Sie die Leichen dann in der Hütte **(Punkt 3)** ab. An **Punkt 4** setzen Sie die Schlange ein. Das Zelt **(Punkt 5)** ist leer und eignet sich prima als Versteck. Locken Sie den Gegner bei **Punkt 6** an und erledigen Sie ihn. Nehmen Sie sich vor dem Mann auf dem Berg in Acht. Verstecken Sie sich bei **Punkt 7** und kriechen Sie vorsichtig über die Brücke **(Punkt 8)**. Dort erledigen Sie dann die restlichen Männer **(Punkt 9)**.

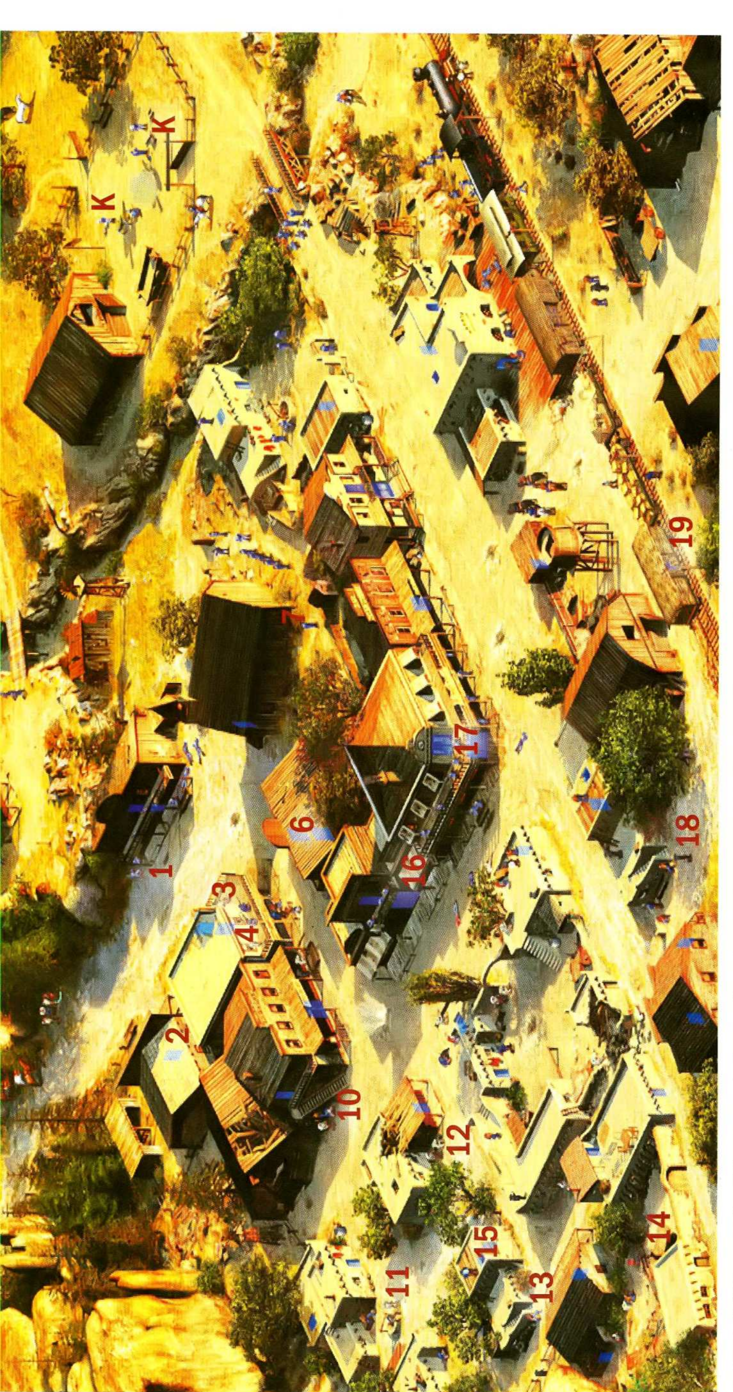
Es sind Unmengen an Gegnern am Bergwerk. Wie komme ich da hoch?

Kriechen Sie mit Cooper zu **Punkt 10** und beseitigen Sie den Cowboy. Jetzt können Sie mit dem Messer die Männer an den Gattlings **(Punkt 11)** ausschalten. Wenn Sie mit allen drei Spielfiguren ins Haus gehen **(H)**, werfen Ihre Leute die Gegner hinaus. Fesseln Sie diese und schnappen Sie sich mit Sanchez die erste Gattling. Jetzt können Sie so lange auf die Männer am Berg schießen, bis nur noch am Bergwerkseingang Männer stehen. Wichtig: Schalten Sie den Mann an der Gattling **(Punkt 12)** aus – und vergessen Sie nicht, sich nach den Attacken immer im Haus **(H)** zu verstecken.

Ich komme nicht auf die Plattform vor dem Haus. Was tun?

Bevor Sie es vergeblich versuchen: Sie müssen gar nicht auf die Plattform! Von **Punkt 13** (und später **Punkt 14**) aus können Sie alle Gegner erledigen – bis auf den Mann vor dem Haus. Nun klettern Sie mit Cooper bei **Punkt 15** nach oben und schalten den Mann auf dem Berg bei **Punkt 16** aus. Jetzt klettern Sie auf das Haus **(Punkt 17)** und die Mission ist beendet.





Mission 21 – Zwischen allen Fronten

Wie komme ich zum Zug? Oben- oder untenrum?

Gehen Sie untenherum. Und so geht's: Räumen Sie bei **Punkt 1** die Veranda leer und schleppen Sie alle Leichen in das Haus **(Punkt 2)**. Werfen Sie etwas Dynamit zu **Punkt 3**, damit die Gegner auf die andere Seite stürmen. Nun verstecken Sie sich im Haus bei **Punkt 4**. Bei **Punkt 5** schalten Sie die Wachen aus und laufen ins Haus **(Punkt 6)**. Versuchen Sie, von **Punkt 7** aus die Blauröcke auszuschalten – und zwar bis hin zu den Kanonieren bei **K**, so dass diese ihren Beschuss einstellen müssen. Teilen Sie dazu die Gruppe auf und kümmern Sie sich mit Cooper um die Soldaten (Dreifach-Schnellschuss).

Was mache ich mit den anderen Spielfiguren?

Räumen Sie mit den anderen Helden den Rest des Levels leer. Stellen Sie sich an die Ecke und erledigen Sie den Mann bei **Punkt 8**. El Diablos Leute stürzen sich dann auf die Soldaten bei **Punkt 9**. Die Cowboys bei **Punkt 10** trennen Sie, indem Sie sie einzeln herauslocken und dann mit schnellen Schüssen umlegen. Liefern Sie sich mit Sam und Sanchez ein Schussduell **(Punkt 11)** und legen Sie die Leichen im Haus ab **(Punkt 12)**. Jetzt kümmern Sie sich um die Gegner bei **Punkt 13** und **14**. Vom Dach aus **(Punkt 15)** können Sie aufgescheuchte Wachen umlegen. Nun verstecken Sie sich mit allen Charakteren im Haus bei **Punkt 16**.

Die Wachen folgen mir ins Haus! Was soll ich tun?

Wenn Sie mit mehr als zwei Spielfiguren im Haus sind, passiert Ihnen nichts: Die Gegner, die Ihnen folgen, treten einzeln ein und sind deshalb schnell wieder vor der Tür. Holen Sie Cooper zum Haus, wenn er die Soldaten erledigt hat. Von **Punkt 17** aus erledigen Sie die Reiter. Dann geht's weiter zu **Punkt 18**, wo Sie die Patrouille beseitigen, bevor Sie bei **Punkt 19** in den Zug einsteigen können.



Mission 22 – Showdown in Deadstone

Wie kann ich schnell viele Gegner ausschalten?

Schicken Sie alle Helden ins Haus bei **Punkt 1**. Dann treten Sie mit einem heraus, damit Sie entdeckt werden, und gehen sofort zurück ins Haus. Die Gegner folgen Ihnen. Es kommen aber nie mehr als zwei von ihnen ins Haus. Schlagen Sie diese bewusstlos und fesseln Sie sie. Dieselbe Taktik wenden Sie bei **Punkt 2** an. Locken Sie immer wieder Gegner zum Haus und treten Sie vor die Tür, wenn diese die Lage vor dem Haus sondieren. Nun lassen Sie drei Ihrer Helden zu **Punkt 3** stürmen, um die Gegner dort auszuschalten.

Wie komme ich die Leiter hinab?

Beseitigen Sie den Wachmann bei **Punkt 4**. Wenn er sieht, was mit denen Männern bei **Punkt 3** geschehen ist, kommt er meist heraus. Klettern Sie mit Cooper die Leiter hinab, wenn er Ihnen den Rücken zudreht. Weiter geht's zu den Wachen bei **Punkt 5**. Den Cowboy **(Punkt 6)** locken Sie mit der Pfeife an. Laufen Sie zu **Punkt 7**.

Ich muss an den Gattlings vorbei – aber wie?

Zielen Sie von **Punkt 7** aus mit dem Giftpfeil auf den Cowboy bei **Punkt 8**. Daraufhin läuft er Amok, stürzt sich auf die anderen Gattlingschützen und erledigt sie – jetzt haben Sie leichtes Spiel! Laufen Sie mit Ihren Spielfiguren vor zu **Punkt 9** und locken Sie dort die Cowboys ins bzw. zum Haus. Vergessen Sie die tragbare Gattling nicht und gehen Sie von **Punkt 10** über **11**, **12** und **13** zu **Punkt 14** weiter. Die meisten Männer können Sie mit Sam von der feststehenden Gattling aus erledigen. Um Doc **(Punkt 16)** zu befreien, müssen Sie sich bei **Punkt 15** postieren. Treten Sie mit Sanchez' Gattling vor und beseitigen Sie so schnell wie möglich die herumstehenden Cowboys. Dann holen Sie die Pferde und reiten aus dem Level hinaus.



Mission 23 - Das Tor zur Hölle

Ich muss mit Cooper und Doc ins Fort. Wie stelle ich das an?

Gehen Sie als Erstes mit Kate in das Haus über **Punkt 13** und dann mit Sanchez, Sam und Mia ins Haus **(Punkt 1)**. Laufen Sie nun mit Cooper und Doc zu **Punkt 2**, setzen Sie die Uhr ein und locken Sie so viele Gegner an wie möglich. Vorsicht: In Ihrem Rücken befinden sich Gegner **(Punkt 3)**. Anschließend laufen Sie ins Haus zu **Punkt 4**. Das Haus bei **Punkt 5** ist auch frei und dient als Versteck. Nehmen Sie die Phiolen **(P)** mit.

Wie komme ich mit Sanchez und Co. aus dem Haus ins Innere des Forts?

Bei **Punkt 6** wenden Sie den Siesta-Trick an, verstecken die Leichen bei **Punkt 7** und gehen zurück ins Haus. Bei **Punkt 8** lockt Mia mit der Pfeife Gegner an. Gehen Sie zurück ins Haus. Sie können unbesorgt schießen, solange Sie sich immer ins Haus zurückziehen können. Locken Sie mit dem Siesta-Trick die Gegner von **Punkt 9** an. Bei **Punkt 10** machen Sie mit diesem Trick den Gattling-Schützen aufmerksam. Dieser muss als Erstes aus dem Weg geräumt werden. Den Mann bei **Punkt 11** locken Sie mithilfe von Mias Pfeife ins Haus und erledigen ihn mit geballter Kraft. Wenn Sie bei **Punkt 12** alle Gegner beseitigt haben, können Sie sich im Haus verstecken. Von dort wirft Sanchez einen Stein auf den Gegner bei **Punkt 13**. Betäuben Sie die Gegner bei **Punkt 14** und bei **Punkt 16** die Cowboys direkt vor der Höhle.

Wie gelange ich in die Höhle?

Als Erstes muss Cooper die Betäubten mit dem Messer erledigen. Dann können Sie mit Dynamitstangen **(D)** die Cowboys aus der Höhle locken. Verstecken Sie alle Männer bei **Punkt 15** und stürmen Sie, wenn die Luft rein ist, in die Höhle **(Punkt 16)**

Mission 24 - Todesouvertüre

Wie öffne ich die Zelle?

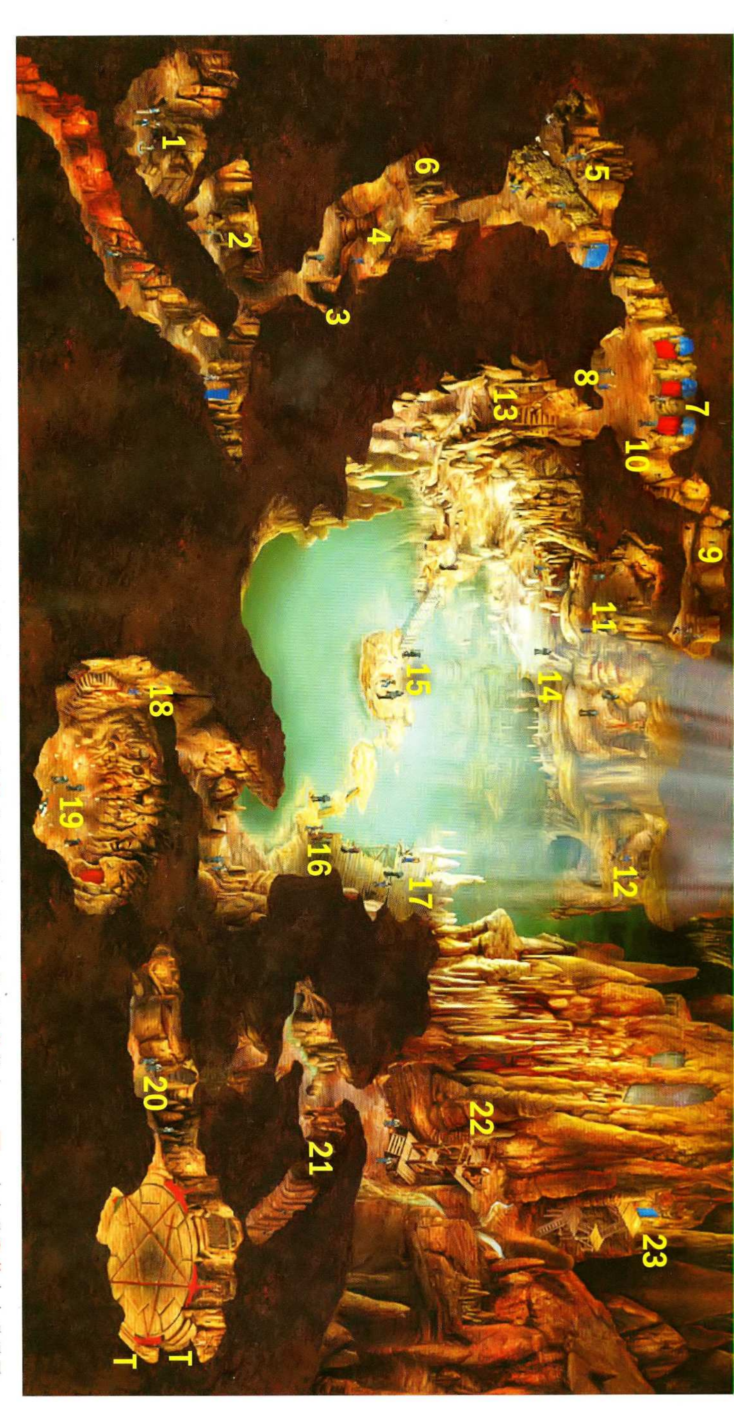
Locken Sie mit dem Affen die zwei Männer an und schalten Sie diese aus. Laufen Sie hinaus zu **Punkt 2** (Kiste). Bei **Punkt 3** verstecken Sie sich und räumen die Wachen aus dem Weg. Kate lockt bei **Punkt 4** einen Gegner an. Alle anderen Gegner schalten Sie gemeinsam aus und gehen dann zu **Punkt 5**. Hier befindet sich der Schalter zum Tor. Legen Sie die Leiche darauf, um es zu öffnen. Locken Sie die Messerwerfer **(Punkt 7)** heraus und beseitigen Sie diese vom Versteck aus **(Punkt 6)**. Bezirzen Sie den Cowboy bei **Punkt 9**. Bei **Punkt 10** kommen die Feuerwaffen zum Einsatz. Aufmerksam gewordene Gegner erledigen Sie von **Punkt 5** aus. Die Gegner bei **Punkt 11** und **12** beseitigen Sie mit der ganzen Gruppe. Mit der Gattling können Sie den Gattling-Schützen auf der anderen Seite ausschalten.

Wie rette ich Sanchez?

Erledigen Sie die Cowboys bei **Punkt 13** und **14**. Dann liefern Sie sich ein Feuergefecht bei **Punkt 15** und **16**, bis Sie die ganze Gruppe bei **Punkt 17** versammeln können. Stellen Sie Sam an die Gattling und locken Sie mit Cooper die Gegner von **Punkt 18** an. Beseitigen Sie nun alle Gegner mit der Gattling und der geballten Feuerkraft. Speichern Sie zwischendurch immer wieder ab, damit Sanchez nicht erschossen wird. Schleichen Sie sich an die beiden Gegner bei Sanchez heran **(Punkt 19)** und erledigen Sie diese mit dem Messer. Räumen Sie die Cowboys bei **Punkt 20** aus dem Weg.

Wie komme ich durch den Gang?

Schleichen Sie über das Pentagramm. Speichern Sie zwischendurch ab, bis Sie die Kombination kennen. Öffnen Sie die Türen **(T)** und laufen Sie mit Mia zu **Punkt 21**, um die Flammen auszuschalten. Jetzt folgen die anderen Spielfiguren. Erledigen Sie die Wachen und klettern Sie mit Cooper bei **Punkt 22** die Wand hoch in El Diablos Zimmer **(Punkt 23)**.





Mission 25 - Inferno

Wie schütze ich mich vor Sägen, MGs, Feuer und Gas?

Welcher Schalter welche Waffe auslöst, ist auf der Karte eingezeichnet: „M“ steht für Maschinengewehr, „G“ für Gas, „F“ für Feuer und „S“ für die Kreissägen. In den unteren beiden Ecken des Levels sind Sie vor El Diablos Waffen sicher. Auf der linken Seite kann Ihnen Feuer und Gas nichts anhaben, rechts sind die MGs und Sägen machtlos. Achten Sie gut darauf, welchen Schalter der El Diablo betätigt, um rechtzeitig reagieren zu können.

Mit welcher Strategie gehe ich beim Schusswechsel vor?

Flitzen Sie hinter den Stühlen hervor und schießen Sie so oft wie möglich. Sie können auch hier mittels Quick-Action drei schnelle Schüsse auf El Diablo abfeuern. Da er jedoch immer in Bewegung ist, gehen meistens zwei der drei Schüsse ins Leere. Schießen Sie lieber manuell und verschwinden Sie nach einer Salve sofort wieder hinter einem Stuhl. Speichern Sie per Quick-Save nach jedem Schusswechsel ab.

Ich habe keine Munition mehr. Wie besiege ich El Diablo im Faustkampf?

Versuchen Sie nicht, El Diablo im Faustkampf zu erledigen. Nachdem er Sie niedergeschlagen hat, stürzen Sie sofort die heruntergelassenen Treppen hinauf und schnappen sich Ihr Messer. Es steckt im Stuhl **(Punkt 1)** von El Diablo. Mit einem gezielten Hieb oder Wurf besiegen Sie den mysteriösen Gegner. Sieg auf ganzer Linie! THORSTEN SEIFFERT

Die **Siedler 4**

Es darf wieder um die Wette gesiedelt werden! Wie Sie sich im Kampf gegen die anderen Völker behaupten und das Dunkle Volk vertreiben? Wir zeigen es Ihnen: Mit unseren Profi-Tipps und Levelkarten!

Der Aufbau geht so schleppend voran – kann ich ihn irgendwie beschleunigen?

Sorgen Sie für genügend Baumaterialien. Gerade in der Anfangsphase – beim Aufbau des Dorfes – gehen diese Rohstoffe schnell aus. Errichten Sie mindestens zwei Holzfällerhütten samt Förster und Sägewerk sowie zwei Steinmetzhütten. Achten Sie auf die Besonderheiten des Volkes: Bei den Wikingern können Sie ruhig noch zwei zusätzliche Holzfäller einplanen. Sorgen Sie für Nachschub an Siedlern, indem Sie Wohnhäuser errichten und bilden Sie bei kleineren Dörfern 30 bis 40 und bei größeren 60 bis 80 Siedler zu Trägern aus. Verdoppeln Sie außerdem die Zahl der Planierer und Bauarbeiter.

Ich habe keinen Platz mehr! Was nun?

Für Wohnhäuser benötigen Sie nicht nur viele Baumaterialien, sondern auch Platz. Sobald Sie einige Siedler als Krieger rekrutiert haben, können Sie die ersten Wohngebäude wieder abreißen. Achten Sie jedoch darauf, nicht zu viele einzustampfen – sonst haben die Siedler kein Dach über dem Kopf und streiken.

Ich möchte eine Insel besiedeln, aber das Handelsschiff bringt keine Waren dorthin!

Sie können nicht einfach – wie bei **Die Siedler 3** – ein paar Pioniere samt Werkzeugen an der Küste einer anderen Insel abladen. Sie benötigen zwingend zwei Anlegestellen. Gehen Sie wie folgt vor: Errichten Sie zunächst eine Fahrzeugmanufaktur, bauen Sie einen Karren und spannen Sie einen Esel davor. Den Gründerkarren beladen Sie mit den erforderlichen Gütern und setzen ihn per Fähre über. Dort nehmen Sie mit den Pionieren Land ein und errichten eine Anlegestelle. Nun legen Sie diese schnell noch als Zielpunkt fest und der Warentransport kann anrollen!

Warum erhalte ich keine Nachricht, wenn ich angegriffen werde?

Sie werden vor einem Angriff nur dann gewarnt, wenn Sie einen Aussichtsturm an entsprechender Stelle errichtet haben. Bauen Sie Aussichtstürme in regelmäßigen Abständen – vor allem an der Grenze zum Feind.

Wie verteidige ich mein Dorf am effektivsten?

Beobachten Sie genau, aus welcher Richtung feindliche Truppen ins Dorf einfallen. Sichern Sie diese Grenzen mit voll besetzten, großen Türmen, die sich gegenseitig Deckung geben. Dadurch braucht der Gegner mindestens die dreifache Menge an Soldaten, um den Turm einzunehmen. Wenn die feindlichen Krieger von mehreren Seiten angreifen, sollten Sie die Landschaft auskundschaften. Gibt es eine Landenge, durch die sie einfallen? Wenn Sie solche Stellen absichern, haben Sie meist Ruhe vor den Attacken.

Wie greife ich meine Gegner am besten an?

Packen Sie den Gegner da, wo es ihm richtig wehtut: Versuchen Sie, seine Kasernen, Waffenschmieden und Rohstoffminen in Mitleidenschaft zu ziehen, indem Sie benachbarte Türme erobern. So nehmen Sie ihm die Möglichkeit, auf Ihren Angriff zu reagieren und neue Truppen auszubilden. Doch Vorsicht: Die KI-Gegner sind ganz schön durchtrieben. Wenn Ihr Konkurrent an einer anderen Stelle Platz und Rohstoffe findet, baut er dort schon nach kurzer Zeit die entsprechenden Gebäude wieder auf.

Der Gegner hat so viele Truppen – wie soll ich die jemals besiegen können?

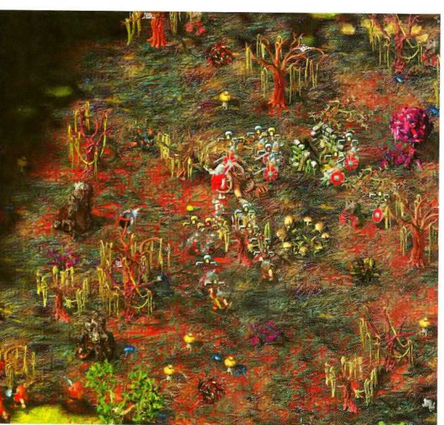
Mühsam ernährt sich das Eichhörnchen: Versuchen Sie sein Gebiet Schritt für Schritt einzunehmen. Nehmen Sie sich immer wieder Randgebiete vor, die vom Gegner kaum beschützt werden und versuchen Sie, ihm strategisch



GEWUSST, WIE Entladen Sie den Gründerkarren, damit ein paar Pioniere Land einnehmen und errichten Sie eine Anlegestelle. Nun können Sie unkompliziert Waren transportieren.



ABGESICHERT Landengen sind leicht zu verteidigen. Der Gegner kann nur mit wenigen Truppen einfallen und ist mithilfe von zwei, drei vollbesetzten Türmen schnell besiegt.



VERKOHLT Beschützen Sie die Gärtner immer mit einer Hand voll Kriegern, damit Sie das verkohlte Gebiet schnell und problemlos einnehmen können.

wichtige Bereiche zu nehmen (Rohstoffvorkommen, Landwirtschaft). So ist es für ihn schwieriger, neue Krieger zu produzieren.

Die Bogenschützen sind völlig nutzlose Einheiten - oder?

Bogenschützen sind sowohl im Kampf als auch in Türmen bares Gold wert. Auf dem Feld geben die Bogenschützen Ihren Schwertkämpfern Rückendeckung – ein feindlicher Soldat bekommt so nicht nur das Schwert zu spüren, sondern wird auch noch von einem Pfeilhagel überzogen. Achten Sie darauf, dass die gegnerischen Schwertkämpfer nicht zu den Bogenschützen vordringen – im Nahkampf verlieren sie jede Schlacht. Nicht vergessen: In Türmen haben Bogenschützen eine größere Reichweite und werfen außerdem Steine von den Zinnen aus auf die Eindringlinge vor der Tür!

Wie erhöhe ich meine Kampfwertung?

Jedes errichtete Gebäude geht in die Kampfwertung ein. Zierobjekte werden sogar doppelt gewertet. Wenn Sie nach dem Aufbau Ihrer Wirtschaft über genügend Platz und Materialien verfügen, sollten Sie daher bauen, was das Zeug hält.

Wozu brauche ich den Hauptmann?

Wenn Sie Ihre Truppen gruppieren und ihnen einen Hauptmann mitgeben, erhalten Sie einen Angriffsbonus von zehn Prozent. Zusammen mit einer hohen Kampfwertung können Sie den Gegner so auch mit einer geringeren Anzahl an Einheiten besiegen.

Wie kann ich die verdorrten Landstriche wieder nutzbar machen?

Bilden Sie Gärtner aus – am besten gleich 10 bis 20, damit sie schnell vorankommen. Geben Sie ihnen einen Begleitschutz aus Bogenschützen und auch ein paar Diebe mit. Diese besitzen eine große Sichtweite und können die dunklen Kreaturen schon frühzeitig ausmachen.

Wie zerstöre ich den Dunklen Tempel?

Konzentrieren Sie sich auf die Pilzfarmen. Sie lassen sich zerstören, indem Sie das Land ringsherum mit Gärtnern einnehmen. Wenn alle vernichet sind, verschwindet der Schutzschild des Dunklen Tempels und Sie können ihn angreifen. SILKE MENNE

Vielen Dank an BlueByte für die freundliche Unterstützung!

Die Römer - Mission 1: **Bedrohung aus dem Norden**



Bauen Sie Schritt für Schritt die Wirtschaft auf: Im Berg rechts vom Startpunkt befinden sich genügend Rohstoffe für eine Kohle-, eine Eisenerz- und eine Goldmine. Die Wikinger im Westen der Karte verhalten sich recht defensiv und produzieren nur Einheiten auf Level 1. Mit einer kleinen Armee lassen sie sich leicht besiegen.

Die Römer - Mission 2: **Magie des Südens**

1. Breiten Sie sich schon früh zu dem Berg im Süden aus (Goldvorkommen), aber dehnen Sie Ihr Gebiet nicht weiter aus. Solange Sie die Mayas nicht angreifen, bleiben sie in ihrem Gebiet.

2. Errichten Sie an der Nordwestküste eine Werft und schicken Sie zwei bis drei Fähren mit Kriegern auf Stufe 2-3 zum Tempel im Südosten.

3. Beim Tempel müssen Sie mit einer Menge Mayakrieger fertig werden, die aber fast alle nur Truppen der Stufe 1 aufweisen. Sobald Sie die Türme rund um den Tempel eingenommen haben, ist die Mission gewonnen.

Die Römer - Mission 3: **Blockadebrecher**

1. Sichern Sie Ihr Dorf mit einer Burg oder mit drei großen Türmen, die sich gegenseitig Deckung geben können und reißen Sie alle anderen Türme ab!

2. Besiegen Sie die Maya im Südosten und graben Sie mit einigen Pionieren einen schmalen Korridor zu deren eroberten Gebieten. Jetzt können Sie sich mit Ihren Trägern ihre Waren schnappen.

3. Rücken Sie dann den Wikingern auf die Pelle. Deren Waffenproduktion liegt übrigens nahe an der Grenze zu den Maya. Dies ist ein idealer Angriffspunkt!



Die Wikinger - Mission 1: **Die Steinmenschen**

1. Breiten Sie sich so schnell wie möglich nach Osten aus. Dort befinden sich Lebensmittel, Rohstoffe und Werkzeuge. Die Maya patrouillieren regelmäßig an der nördlichen Grenze Ihres Dorfes. Errichten Sie daher eine Burg und reißen Sie alle anderen Türme ab.

2. Die Maya haben zwar viele Türme errichtet, doch die meisten ihrer Truppen befinden sich auf Level 1 – und stellen daher keine ernst zu nehmenden Gegner dar. Wenn Sie mit einer gut gemischten Armee aus Kriegern der Stufe 1-3 angreifen, sind die Maya schnell besiegt.

Die Wikinger - Mission 2: **Zeit der Wölfin**



1. Die Römer fallen immer oberhalb oder unterhalb des großen Berges in Ihr Dorf ein. Errichten Sie an den engen Passagen jeweils einen großen Turm und besetzen Sie diese voll. Mehr Verteidigungsmaßnahmen sind unnötig.

2. Die Römer besetzen gerne Ihre Türme mit Bogenschützen, daher haben Sie es etwas schwerer. Krieger auf Level 1 dienen als Puffer, während Ihre hochstufigen Schwertkämpfer die Türme angreifen.

Die Wikinger - Mission 3: **Allianz der Ehrlosen**

1. Sichern Sie Ihr Dorf nach Norden hin am besten mit vier bis sechs großen, voll besetzten Türmen ab, damit Sie vor den regelmäßigen Attacken der Römer sicher sind.

2. Für Kohle, Erz und Gold müssen Sie sich zum Krater im Südosten ausbreiten. Dort befindet sich auch ein Fluss für die Herstellung von Brot und Fleisch.



3. Greifen Sie gezielt die Waffenproduktion der Römer an und schnappen Sie sich ihre Rohstoffe, wenn Sie sie besiegt haben.

4. Achten Sie darauf, eine hohe Kampfkraft zu besitzen, bevor Sie die Maya angreifen!

Die Maya - Mission 1: **Goldener Strand**

1. Errichten Sie im Norden Ihres Dorfes eine Burg und reißen Sie alle anderen Türme ab. Auf diese Weise sind Sie vor den Attacken der Römer sicher.



2. Mit einem Gründerkarren besiedeln Sie die Insel im Südosten. Dort gibt es genügend Rohstoffe für die Waffenproduktion sowie Gold für höhere Levels. Die Waren transportieren Sie mit zwei Handelsschiffen hin und her.

3. Achten Sie darauf, ein paar Krieger auf Level 3 in Ihrer Truppe zu haben und greifen Sie dann den Gegner im Osten an.

Die Maya - Mission 2: **Die Feuerbärte**



1. Bevor Sie die beiden Türme an der Küste einnehmen können, müssen Sie erst einige Schwertkämpfer der Stufe 3 ausheben – sonst haben Sie gegen die voll besetzten Türme keine Chance. Danach haben Sie freie Bahn. Schnappen Sie sich Bögen, Blasrohre, Schwerter und Tequila aus dem Krater und errichten Sie nebenbei eine Werft.

2. Setzen Sie mit mehreren Fähren Ihre Truppen über und greifen Sie die Wikinger aus dem Nordwesten an. Die Wikinger besetzen ihre Türme kaum mit Bogenschützen, daher brauchen Sie nur etwas Geduld: Arbeiten Sie sich Turm für Turm vor.

Die Maya - Mission 3: **Ein Unglück kommt selten allein**



1. Breiten Sie sich möglichst schnell nach Süden aus, um die Landenge zwischen Berg und Küste zu sichern. Ein paar große Türme genügen, um den Gegner in Schach zu halten.

2. Im Südwesten befindet sich ein heiliger Ort. Wenn Sie dort einen Steinkopf (Zierobjekt) errichten, erhalten Sie 60 Barren Eisen! Bilden Sie einige Pioniere aus, die sich Stück für Stück zum heiligen Ort vorarbeiten.

3. Wenn die Eisen- und Waffenproduktion läuft und Sie genügend Krieger haben, sollten Sie zuerst die Römer im Süden angreifen. Doch Vorsicht: Sie haben zwei große, voll besetzte Türme, die sich nur mit etwas Geduld und einigen Kriegern einnehmen lassen!

4. Schnappen Sie sich die Ressourcen der Römer, päppeln Sie Ihre Armee auf und besiegen Sie die Wikinger im Osten.

Das Dunkle Volk - Mission 1: **Dunkle Saat**

1. Sichern Sie den einzigen Übergang am Punkt 1 mit zwei bis drei großen Wachtürmen, die voll besetzt sein sollten, um so vor den Maya Ruhe zu haben. Um die Landesgrenzen in dieser Richtung auszuweiten, benötigen Sie Gärtner, die zuerst das Ödland in eine grüne Landschaft zurückverwandeln und es auf diesem Wege wieder nutzbar machen.

2. Bauen Sie Fähren und greifen Sie das Dorf der Maya von hinten an – dort stehen nur wenige Türme.

Das Dunkle Volk - Mission 2: **Dolchstoß**

1. Erweitern Sie Ihre Landesgrenzen zügig bis zu den Punkten 1 bis 4 und errichten Sie dort jeweils zwei voll besetzte, große Wachtürme, um die Attacken der Maya abzufangen.

2. Graben Sie mithilfe von einigen Gärtnern die Pilzfarmen aus, wodurch diese zerstört werden. Anschließend ist der Schutzschild des Dunklen Tempels deaktiviert, so dass Ihre Gärtner auch diesen ausgraben und zerstören können.

3. Marschieren Sie weiter in Richtung Osten und schlagen Sie die Maya in die Flucht, die sich bereits an Ihren Grenzsicherungen aufgerieben haben.



Das Dunkle Volk - Mission 3: **Im Namen Rolfs**



1. Bringen Sie zehn bis 15 Gärtner unter massivem Geleitschutz am Übergang auf die Insel.

2. Graben Sie sämtliche Pilzfarmen aus. Bei der Pilzfarm direkt am Dunklen Tempel müssen Sie sich mit Ihren Gärtnern von Norden aus nähern, da der Schutzschild des Tempels noch aktiv ist (es wird trotzdem Verluste geben!).

3. Sobald der Schutzschild inaktiv ist, graben Sie noch den Dunklen Tempel mit Ihren Grün-Spezialisten frei.

Das Dunkle Volk - Mission 4: **Eine Frage der Zeit**



1. Errichten Sie in dichtem Abstand zwei bis drei große, voll besetzte Wachtürme oder eine Burg an dem Berg südwestlich von Startpunkt, dessen Rohstoffe in der Karte markiert sind. Reißen Sie anschließend die alten Türme in Ihrem restlichen Dorf ab, um den Maya keine leichten Ziele zu bieten.

2. Fördern Sie nur an dem markierten Berg Rohstoffe und lassen Sie alle anderen Regionen außer Acht, um keine Zeit zu verlieren. Nach etwa einer Stunde sollte Ihre Armee – gespickt mit einigen Gärtnern – stehen.

3. Nehmen Sie sich nacheinander drei Pilzfarmen vor. Die Pilzfarmen, die tiefer im verdorrten Gebiet liegen, werden von einer Horde Dunkler Krieger bewacht und sind daher schwer zugänglich. Die Farm (X) steht sehr dicht am Dunklen Tempel, so dass der Schutzschild auf jeden Fall für Verluste unter Ihren Gärtnern sorgen wird.

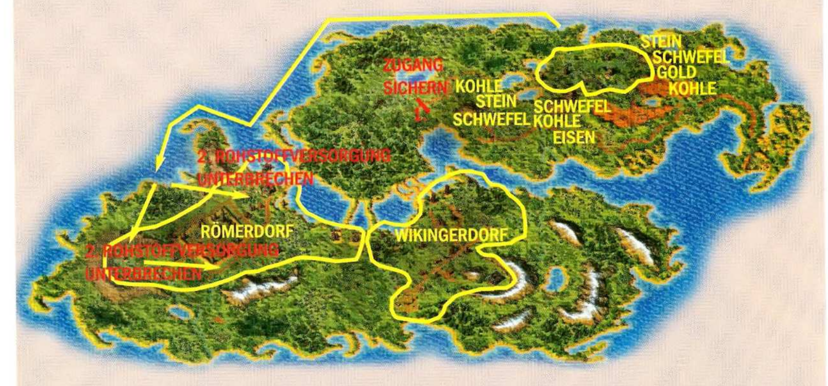
Das Dunkle Volk - Mission 5: **Pilze pflücken**

1. Erweitern Sie Ihre Landesgrenzen bis in den westlichen Bereich, wo Sie Goldbarren finden, die Sie zum Bau eines großen Tempels benötigen.

2. Nachdem Sie einen großen Tempel errichtet haben, schicken Sie den ersten Priester zu der Heiligen Stätte ins Wikinger-Dorf, um eine kleines Geschenk zu erhalten.

3. Zerstören Sie mit Ihren Gärtnern alle Farmen, um den Tempel zu zerstören und die Siedler zu befreien. Sorgen Sie für Begleitschutz, da viele Krieger beim Tempel auf Sie warten.

Das Dunkle Volk - Mission 6: **Alles, was glitzert**



1. Sichern Sie den Zugang zu Ihrem Dorf mit einer Burg und ein bis zwei großen Wachtürmen, die voll besetzt sein sollten. Reißen Sie anschließend sämtliche alten Türme in Ihrem Dorf ab, um den Gegnern keinen Angriffspunkt zu bieten.

2. Unterbrechen Sie so schnell wie möglich mit kleinen, immer wiederkehrenden Nadelstichen die Rohstoffversorgung des Gegners. Nehmen Sie dabei zuerst die Römer von hinten aufs Korn, da sich in diesem Bereich nur kleine Wachtürme befinden (anders als bei den Wikingern, die große Wachtürme und eine Burg zur Rohstoffsicherung haben).

3. Schlagen Sie zuerst die Römer in die Flucht, wobei Sie stets über den Seeweg (wie bei der Unterbrechung der Rohstoffversorgung) angreifen sollten, da die schmalen Flussübergänge massiv gesichert sind.

Das Dunkle Volk - Mission 7: **Freunde in der Not**



1. Um den Angriff der Dunklen Krieger gleich zu Beginn der Mission einigermaßen zu überstehen, sollten Sie Ihre Soldaten um die Wachtürme postieren. So wird es Ihnen gelingen, mindestens zwei Türme zu erhalten.

2. Errichten Sie im Bereich vom Punkt 1 der Karte einen weiteren großen Wachturm, da hier der Gegner immer wieder versuchen wird, Sie zu attackieren und Ihr Land in eine schwarze Wüste zu verwandeln.

3. Graben Sie entlang der Pfeilmarkierungen mit reichlich Gärtnern jeweils einen Korridor zu den Römern und zu den Wikingern. Um Ihr Gebiet zu sichern, bauen Sie Wachtürme bis an die jeweiligen Landesgrenzen.

Das Dunkle Volk - Mission 8: **Die Suche beginnt**

1. Konzentrieren Sie sich beim Ausbau Ihrer Siedlung auf den nordwestlichen Bereich Ihres Startgebietes, da Sie keine Zeit zu verlieren haben. Der Berg gibt alles her (Kohle, Eisen und Stein), was Sie benötigen. Die Rohstoffe finden Sie übrigens auch an den anderen Stellen auf der Insel.

2. Produzieren Sie mithilfe einer Eselzucht und einer Fahrzeugmanufaktur einen Gründerkarren. Beladen Sie ihn und verschiffen Sie den Gründerkarren mittels einer Fähre in das nordöstliche Zielgebiet, um eine neue Siedlung zu errichten, in der Sie auch Gold produzieren können (Achtung! Die Maya-Schiffe sind Ihnen feindlich gesinnt).

3. Bauen Sie einen großen Tempel, um einen Priester zu erhalten, und anschließend einen kleinen Tempel und ein Weingut, um Manapunkte zu sammeln.



4. Lassen Sie den Priester mittels seiner gewonnenen Zauberkraft den Schnee an einer beliebigen Stelle des Bergmassives schmelzen und überqueren Sie an ebendieser Stelle den Berg, um zum Zielpunkt zu gelangen.

Das Dunkle Volk – Mission 9: **Die Suche geht weiter**

1. Bauen Sie im westlichen Küstenbereich Ihres Startgebietes schnellstmöglich eine Flotte, bestehend aus Kriegsschiffen und Fähren, und durchbrechen Sie mit dieser die Patrouillen des Gegners, um zuerst die Insel des gelben Maya-Volkes anzugreifen. Da Sie nur auf dieser Insel Gold finden, sollten Sie nach erfolgreicher Einnahme diese auch mithilfe einiger Pioniere (die Sie in Siedler umwandeln) besiedeln und hier Ihre Ausbildungsstätte für Level-2- beziehungsweise Level-3-Soldaten errichten. Fehlende Rohstoffe können mittels einer Handelsroute nach Bau eines Hafens aus der alten Siedlung herangeschafft werden.

3. Zum Schluss nehmen Sie sich das grüne Maya-Volk vor, welches mangels Rohstoffen keinen Nachschub produzieren kann und so ein leichter Gegner sein sollte.



2. Greifen Sie anschließend das blaue Maya-Volk im Osten über den in der Karte eingezeichneten Weg an und schneiden Sie den Gegner von seiner Rohstoffversorgung ab. Dadurch hat er keine Möglichkeit, neue Soldaten auszuheben. Sobald die Rohstoffversorgung in Ihrer Hand ist, sollten Sie den blauen Gegner komplett ausschalten.

Das Dunkle Volk – Mission 10: **Der Spiegel zerbricht**

1. Weiten Sie Ihr Territorium so schnell wie möglich nach Westen aus, um die Landenge mit drei bis vier großen Türmen zu sichern. Dann sind Sie vor Überfällen sicher.

2. Gründen Sie eine zweite Siedlung nahe der Gold-, Eisen- und Kohle-Vorkommen. Errichten Sie auch eine Kaserne und bilden Sie Krieger aus (am besten auf Level 2 oder 3).



3. Nehmen Sie sich zuerst den Gegner im Osten der Karte vor und besetzen Sie strategisch wichtige Türme, damit sich die Wikinger im Westen nicht weiter ausbreiten können.

4. Wenn Ihre Armee wieder zu Kräften gekommen ist, überrennen Sie die Wikinger und nehmen das gesamte Land ein!

Das Dunkle Volk – Mission 11: **Eins kommt zum anderen**



1. Da Sie zu Anfang kaum Träger und nur wenige Werkzeuge haben, müssen Sie sich auf das Nötigste beschränken. Zwei Holzfäller und ein Sägewerk reichen zunächst. Breiten Sie sich zum kleinen Berg im Nordosten aus und reißen Sie die Türme wieder ab, um zumindest einen Teil der Rohstoffe zurückzubekommen. Fördern Sie Kohle und Eisen, um ein paar Äxte und Sägen herzustellen. Jetzt können Sie die Nahrungsproduktion anlaufen lassen.

2. Weiten Sie Ihr Gebiet nach Osten aus, um sich die Gold-Vorkommen zu schnappen. Für die Ausbildung von Soldaten können Sie sich jedoch Zeit lassen. Auf Ihrer Insel gibt es nur sehr wenige Dunkle Krieger – und per Fähre werden zum Glück keine übergesetzt.

3. Produzieren Sie mindestens genauso viele Bogenschützen wie Schwertkämpfer, setzen Sie diese an der Meerenge im Nordosten über und lassen Sie rund 20 Gärtner folgen.

4. Arbeiten Sie sich Stück für Stück zum Dunklen Land vor. Mit Ihrer Übermacht an Soldaten besiegen Sie die kleinen Horden von Dunklen Kreaturen leicht. Wenn Sie alle Pilzfarmen zerstört haben, können Sie den Dunklen Tempel angreifen.

Das Dunkle Volk – Mission 12: **Die Wurzel allen Übels**

1. Auf der großen Insel gibt es nur wenig Steine. Breiten Sie sich schnell nach Osten aus. Dort finden Sie ein paar Felsen. Gehen Sie jedoch zunächst recht sparsam mit Steinen um.

2. Errichten Sie nördlich von der Startposition einen Hafen und transportieren Sie genügend Rohstoffe und Werkzeuge zur kleinen Insel im Westen. Außerdem setzen Sie 15 Diebe über, die Sie dort wieder in Träger umwandeln. Errichten Sie Steinminen und versorgen Sie diese regelmäßig mit Brot.



3. Mit einer Armee von etwa 200 Soldaten und gut 20 Gärtnern dringen Sie in das Gebiet des Dunklen Volkes von Norden oder Süden her ein und vernichten erst alle Pilzfarmen, dann den Dunklen Tempel.

SILKE MENNE/ RONALD KEMPF

Gothic

Das neue Rollenspiel von Piranha Bytes lässt Ihnen bei der Entwicklung Ihres Charakters viel Spielraum. Damit Sie sich aber nicht von Anfang an verzetteln, geben wir Ihnen einen detaillierten Spieleinstieg mit auf den Weg.

Erste Schritte in Gothic

Keine Ausrüstung und keinen Plan – was soll ich nach meiner Ankunft tun?

Bevor Sie einfach Diego zum Alten Lager folgen, sollten Sie sich zuerst etwas mehr mit Ihrer Umgebung vertraut machen. Nehmen Sie alle Beeren, Pilze und sonstige Gewächse mit, die Sie finden. Sie werden am Anfang für jeden heilenden Gegenstand dankbar sein. Außerdem schaffen Sie sich damit eine Warengrundlage fürs Tauschen. Erlegen Sie auch die Fleischwanzen – diese sind ebenfalls schmackhaft und geben verlorene Lebenspunkte zurück. Wenn Sie unter dem Tor mit den Wachen hindurchgelaufen sind, halten Sie nach dem alten Stollen links des Weges Ausschau. In dessen Nähe befindet sich eine verwitterte Holzbrücke. Dort können Sie Ihre ersten Waffen (Spitzhacke und ein Rostiges Schwert) aufsammeln. Im Prinzip können Sie sich völlig frei entscheiden, wo Sie als Erstes hingehen. Da das Alte Lager jedoch am nächsten liegt, sollten Sie sich dort zuerst hinbegeben.

Was muss ich über die Dialoge und meine Handlungen wissen?

Wenn Sie unsere Tipps weiterlesen, kann es durchaus sein, dass Sie an bestimmten Stellen stutzig werden, weil Sie die beschriebenen Situationen vielleicht ganz anders erlebt haben. Dies ist durchaus möglich – da sich bestimmte Antworten in den Dialogen oder bestimmte Aktionen auf den Storyverlauf auswirken können. Daher ist es sinnvoll, vor den jeweiligen Gesprächen abzuspeichern und verschiedene Varianten auszuprobieren. Ein Beispiel gefällig? Sie bekommen recht früh im Spiel den Rat, sich eine Karte von Graham im Alten Lager zu besorgen. Wenn Sie ihn aufsuchen, haben Sie mehrere Möglichkeiten – Sie können brav und widerstandslos den geforderten Betrag zahlen. Aber warum probieren Sie nicht einmal die Variante, ihm zu drohen, dies ist schließlich ein Gefängnis. Siehe da, es funktioniert und Sie erhalten die gesuchte Karte umsonst.

Mein Charakter haucht schon zu Beginn ständig sein Leben aus. Was mache ich falsch?

Ihr Charakter ist zu Beginn des Spiels ziemlich schlecht im Kämpfen. Sollten Sie in einen aussichtslosen Kampf geraten, bleibt Ihnen jedoch immer noch die Flucht. Egal ob Monster oder menschliche Gegner, nach einer Weile geben die Verfolger auf. Schaden, den Sie bis dahin dem Gegner zugefügt haben, merkt sich das Programm. So können Sie auch stärkere Feinde schrittweise besiegen. Sollten die Gegner allerdings in der Zwischenzeit wieder Nahrung zu sich genommen haben, sind sie unter Umständen wieder vollständig geheilt.

Was muss ich beim Kämpfen beachten?

Ihr Charakter kann sich immer nur einem Ziel zuwenden. Wenn Sie auf mehrere Monster gleichzeitig treffen, sollten Sie daher versuchen, zunächst nur die Aufmerksamkeit eines Gegners auf sich zu lenken. Vor dem Angriff machen fast alle Gegner eine Art Drohgebärde. Bleiben Sie dann stehen und warten Sie, bis der erste Gegner auf Sie zuläuft. Laufen Sie ein paar Schritte zurück und starten Sie erst dann Ihren Angriff. Sobald Sie eine Fernkampfwaffe besitzen, können Sie sich das zunutze machen und die Gegner durch einen Treffer aus großer Entfernung auf sich aufmerksam machen. Ist Ihr Ziel weit genug weg, können Sie schon mehrere Treffer landen, bevor Sie in den Nahkampf wechseln. Benutzen Sie zum Wechseln der Waffen am besten die Hotkeys – das geht am schnellsten. Spieler, die Lernpunkte in Geschicklichkeit und Bogenschießen investieren, können so auch aus der sicheren Distanz viele Monster und Gegner aus dem Weg räumen.



STEHEN BLEIBEN Sie finden hier Ihre ersten Waffen und außerdem eine gefüllte Truhe. Das Schwert (1) müssen Sie sich erkämpfen.





ECHSENHATZ Selbst mit Waranen können Sie schon früh fertig werden. Laufen Sie nach einem Treffer immer wieder weg (1). Nach wiederholten Angriffen dieser Art liegen vier Warane dahingestreckt auf weiter Flur (2) und Sie sind erfahrener.



ZIELÜBUNG
Wenn Sie erst einmal mit dem Bogen umgehen können, sind Sie in der Lage, auch aus solch einer Entfernung dem Gegner das Lebenslicht auszublasen oder ihn zu schwächen.

Wie gehe ich mit den Waffen um?

Wildes Geklicke hilft beim Kämpfen gar nichts. Versuchen Sie zunächst eine Trockenübung. Studieren Sie mit gezogener Waffe einen festen Schlagrhythmus ein. Wechseln Sie Links-, Rechts- und Vorwärtsschläge gleichmäßig und langsam ab. Waffen, die einen höheren Stärkewert voraussetzen, sind schwieriger zu handhaben. Probieren Sie es zu Beginn des Spiels aus – es ist im Zweifelsfall besser, das Rostige Schwert zu benutzen (weniger Stärke nötig), als tumb und langsam mit dem Alten Schwert oder gar einem Groben Schwert herumzufuchteln. Wenn Sie im echten Kampf sind, sollten Sie die Bewegungen des Gegners genau beobachten. Warten Sie, bis er auf Sie zustürmt, und verpassen Sie ihm dann eine Schlagfolge. Springen Sie etwas zurück und erwarten Sie die nächste Attacke. Diese Taktik ist besser, als einfach auf den Gegner zuzulaufen.

Charakter-Entwicklung

Wie soll ich meinen Charakter sinnvoll weiterentwickeln?

Auch wenn Sie die gewonnenen Lernpunkte völlig frei in die Entwicklung von Fähigkeiten oder Attributen investieren können, um später zum Beispiel ein perfekter Jäger oder Dieb zu werden, sollten Sie zu Beginn einige grundlegende Kampf-Fertigkeiten erlernen. Nur so haben Sie bei den Quests und Kämpfen überhaupt eine Chance zu gewinnen. Die meisten Spieler werden sich ihre Sporen in und um das Alte Lager verdienen, darum sind die folgenden Charaktertipps auf dort erlernbare Talente konzentriert. Investieren Sie Ihre ersten zehn Punkte unbedingt in Stärke und Geschicklichkeit (beim Schatten Diego je fünf Punkte dazulernen.). Damit steigen Ihre Chancen, Kämpfe gegen Monster zu gewinnen. Wenn Sie die nächste Stufe erreichen, sollten Sie unbedingt die Diebesfähigkeit Schleichen erlernen. Der entsprechende Lehrer heißt Cavalorn und ist in einem Tal westlich des Alten Lagers anzutreffen.

Was bringt mir das Schleichen?

Wenn Sie die ersten Quests im Alten Lager annehmen und ein Mitglied der Schattengilde werden möchten, werden Sie von Fingers aufgefordert, ein Diebestalent zu erlernen. Sie sollten als Erstes das Talent „Schleichen" wählen und dies bei Cavalorn lernen. Mithilfe der „leisen Sohle" können Sie unbemerkt in viele Hütten eindringen, um dort ungestört herumzustöbern und Kisten zu öffnen. Außerdem können Sie diese Fähigkeit auch für den Kampf nutzen. Sie können sich vorsichtig an ein Opfer heranschleichen und bei ihm mit einem gezielten Hieb Schaden verursachen. Die häufig anzutreffenden Scavenger schlafen zum Beispiel nachts. Nutzen Sie das aus, pirschen Sie sich heran und holen Sie sich ohne großen Aufwand Ihre Erfahrungspunkte.

Lohnt es sich, auch die anderen Diebestalente zu lernen?

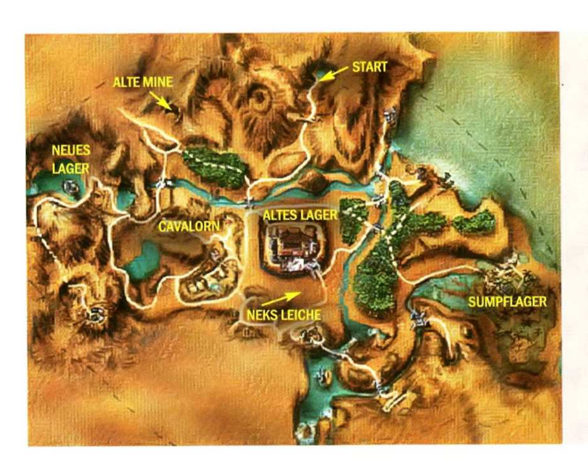
Wenn Sie ein geduldiger Spieler sind, können Sie auf das Talent „Schlösser öffnen" eigentlich verzichten. Sie benötigen lediglich Dietriche, um eine Truhe zu öffnen. Speichern Sie auf jeden Fall vor dem Knack-Versuch ab und knobeln Sie so die jeweilige Rechts-Links-Kombination des Schlosses aus. Mit dem Talent „Schlösser öffnen" sinkt lediglich die Wahrscheinlichkeit, dass Ihnen ein Dietrich abbricht. Wenn Sie wirklich daran interessiert sind, anderen Personen in die Tasche zu schauen, kommen Sie um das Talent Taschendiebstahl nicht herum. In der ersten Talentstufe liegt die Chance, unbemerkt einen Diebstahl zu begehen, allerdings nur bei 50 %. Wenn Sie ein guter Dieb werden wollen, müssen Sie also schon insgesamt 30 Lernpunkte investieren, um auch die zweite Stufe zu erlernen. Der Taschendiebstahl ist allerdings nur für wenige Quests von Interesse und sollte nur von wahren Diebes-Fans gelernt werden.

Kann ich auch ohne Diebesfähigkeit Personen ausrauben?

Wenn Sie kein Dieb sind und trotzdem den Tascheninhalt der vielen NPCs einsehen möchten, geht dies auch – Sie müssen Ihr Opfer lediglich k. o. schlagen. Das Spiel ist so eingestellt, dass Sie einen menschlichen Gegner zunächst nur kampfunfähig schlagen können. Er bleibt dann eine Weile besinnungslos am Boden liegen. Während dieser Zeit können Sie ihn ausrauben. Natürlich müssen Sie bei solchen Aktionen damit rechnen, erwischt zu werden oder an einen sehr starken Gegner zu geraten (vorher abspeichern). Achtung! Benutzen Sie keine Fernwaffen, da diese den Gegner gänzlich ins Jenseits befördern.

Kann ich mich von Anfang an auf die Quests einlassen, um so meinem Charakter Erfahrung zukommen zu lassen?

Gothic stellt Ihnen völlig frei, wie Sie vorgehen. Sie können gleich zu Beginn tief in die Story eintauchen und eigentlich alle möglichen Quests annehmen. Allerdings



Die **Kolonie**

Damit Sie von Anfang an einen besseren Überblick über die Kolonie bekommen, finden Sie die ersten wichtigen Orte auf der Übersichtskarte abgebildet.
Cavalorn ist ein Lehrer, den Sie möglichst früh konsultieren sollten, um bei ihm das Bogenschießen und vor allem das Schleichen zu lernen. Neks Leiche liegt in einer Molerat-Höhle. Bei ihm finden Sie ein Amulett, das Sie für eine der ersten Quests im Alten Lager benötigen. Sie können das Amulett behalten oder es bei dem Schatten Sly abgeben.

werden Sie sehr schnell merken, dass Ihr Alter Ego für viele Missionen einfach viel zu schwach und ungeschickt ist. Sie sollten daher zunächst Erfahrungspunkte durch einfaches Monstermeucheln sammeln und neu gewonnene Lernpunkte in die Stärkung Ihres Charakters investieren.

Welche Monster kann ich bedenkenlos angreifen?

Solange Sie noch keinerlei Rüstung besitzen, sollten Sie sich lediglich auf die häufig anzutreffenden Scavenger und Molerats beschränken. Treten diese in größeren Gruppen auf, haben Sie zu Anfang selbst damit noch Probleme. Es empfiehlt sich, recht schnell wenigstens eine Buddlerhose aus dem Alten Lager zu erstehen. Ihre Waffenfertigkeit für Einhänder sollte wenigstens die erste Stufe haben und Ihre Stärke dafür ausreichen, dass Sie problemlos kontinuierliche Schlagfolgen ausführen können. Erst dann dürfen Sie durch die umliegenden Wälder des Alten Lagers streifen, um Monster zu jagen. Blutfliegen sollten als Nächstes auf Ihrer Liste stehen. Danach können Sie sich an Wölfen und Waranen versuchen. Um Snapper, Lurker oder Schattenläufer sollten Sie allerdings erst mal einen großen Bogen machen. Ob Sie für eine bestimmte Monsterart schon gut vorbereitet sind, erfahren Sie nur durch Ausprobieren. Speichern Sie vor einem Kampf ab und probieren Sie aus, ob Ihre gewählte Waffe überhaupt Schaden macht und ob Ihr Charakter auch schnell genug Hiebe ausführen kann. Haben Sie keinen Erfolg, müssen Sie der entsprechenden Monsterrasse erst noch aus dem Weg gehen, bis Sie stärker und geschickter sind.

Ist es sinnvoll, sich führen zu lassen?

Zu Beginn des Spiels werden Ihnen verschiedene Charaktere anbieten, Sie zum Beispiel ins Neue Lager oder ins Sumpflager zu geleiten. Wenn Sie auf so ein Angebot eingehen, brauchen Sie sich auf der Reise nicht selbst in Monsterkämpfe zu verwickeln. Ihr Begleiter wird in der Regel viel besser mit den Gegnern fertig. Die Erfahrungspunkte werden Ihnen trotzdem gutgeschrieben. Nutzen Sie dies aus, indem Sie nicht stur Ihrem Begleiter folgen. Wenn Sie sich ein Stück von Ihrem Begleiter entfernen, bleibt er stehen, um auf Sie zu warten. Schauen Sie sich nach Monstern um und streifen Sie durch die Gegend, um die Bestien anzulocken, die Ihr Kollege dann aus dem Weg räumt. Laufen Sie allerdings nicht zu weit weg, sonst setzt Ihr Begleiter seinen Weg alleine fort.

Lohnt es sich, die verschiedenen Jagdtechniken zu lernen?

Wenn Sie daran interessiert sind, wirklich das Letzte aus den Kadavern der vielen Monster herauszuholen, sollten Sie auch die verschiedenen Jagdtechniken erlernen. Richtig profitabel wird das Abziehen von Fellen oder das Ziehen von Krallen und Zähnen aber erst bei den stärkeren Monstern wie Snappern, Schattenläufern oder Lurkern. Sie können daher Ihre Talentpunkte getrost erst in andere Fähigkeiten investieren.

Das Alte Lager

Was kann ich von Ratford und Drax erfahren?

Kurz vor der Brücke vorm Alten Lager stehen rechts des Weges die beiden Jäger Ratford und Drax. Den Standort der beiden sollten Sie sich gut merken. Wenn Sie im Besitz von Bier sind, geben Sie Drax ruhig einen aus – er gibt Ihnen dafür erste Tipps zur Jagd.

Was hat es mit den Schutzgeldforderungen im Alten Lager auf sich?

Alle Buddler im Lager raten Ihnen, immer brav die zehn Erz zu zahlen. Solange Sie noch völlig unerfahren sind, sollten Sie dies auch beherzigen. Ein Beispiel soll Ihnen den Grund verdeutlichen: Wenn Sie das Alte Lager durchstreifen, werden Sie in der Nähe des Burgeingangs auf den Buddler Grim stoßen. Solange Sie das Schutzgeld an Bloodwyn bezahlen, bleibt Grim ein friedlicher Geselle. Setzen Sie mit der Zahlung aus, wird Grim Ihnen einen Deal vorschlagen, der sich letztendlich als Falle entpuppt. Wenn Ihr Charakter ausreichend stark ist, es gleich mit drei Buddlern aufzunehmen, ist

das kein Problem. Anderenfalls müssen Sie damit rechnen, von den Buddlern besiegt und ausgeraubt zu werden.

Wie soll ich mit der Nervensäge Mud umgehen?

Der Buddler Mud, der sich in der Nähe von Snaf aufhält, kann ganz schön lästig werden. Das Dumme an seinem Gelaber ist, dass er selbst Kampfsequenzen unterbricht, um Ihnen völlig belangloses Zeug ins Ohr zu flüstern. Dadurch geraten Sie recht schnell in den Nachteil und verlieren einen gerade begonnenen Kampf.

Kann ich mich irgendwo ausruhen?

In den verschiedenen Lagern können Sie in jedem freien Bett nächtigen, um sich zu regenerieren. Allerdings kann das zu Problemen mit den eigentlichen Bewohnern führen. Es gibt aber immer eine freie Hütte, die Sie beziehen können. Im Alten Lager bekommen Sie zum Beispiel oberhalb der Arena eine Hütte von Fletcher beziehungsweise dem Buddler Guy angeboten. In dieser Hütte ist jeden Tag ein saftiges Schinkenstück für Sie auf dem Tisch und Sie haben dort eine Kiste, in der Sie überflüssige Ausrüstung lagern können.

Ich möchte ein Schatten wie Diego werden. Was muss ich als Erstes tun?

Suchen Sie Diego vor dem Burgtor im Alten Lager auf und reden Sie mit ihm. Er wird Ihnen mitteilen, dass Sie sich erst bei einigen anderen Schatten beliebt machen müssen, bevor Sie in die Gemeinschaft aufgenommen werden. Klappern Sie das Lager ab, um die Schatten Sly, Fisk, Whistler und Scatty aufzusuchen. Vorsicht! Nicht alle Aufgaben sind leicht zu lösen. Bevor Sie sich zum Beispiel an Scattys Aufgabe, Kirgo in der Arena zu besiegen, die Zähne ausbeißen, sollten Sie Ihren Charakter erst durch Monsterjagd und andere leichte Quests stark genug gemacht haben, damit Sie nicht frustriert aus der Arena gehen.

Wie löse ich das Rätsel um den verschwundenen Nek?

Wenn Sie auf den Schatten Sly treffen, wird er Sie bitten, nach dem Verbleib von Nek zu forschen. Tipps dazu können Ihnen Snaf und Fletcher geben. Verlassen Sie das Alte Lager aus dem Südtor und wenden Sie sich südwestlich. Sie werden dort eine Höhle finden, die von zwei Molerats bewacht wird. Besiegen Sie die beiden Monster und betreten Sie die Höhle. Darin liegt der Leichnam von Nek. Durchsuchen Sie die Überreste und kehren Sie zu Sly zurück, um ihm von Ihrem Fund zu berichten. Neben Slys Stimme erhalten Sie 250 Erfahrungspunkte.

Wie kann ich Snaf bei seinem Eintopf helfen?

Eine leichte Aufgabe – Höllenpilze finden Sie recht schnell in der Nähe des Südtores, vor der Höhle mit Neks Leichnam. Auch in der Alten Mine und in den Wäldern wachsen diese „Schirmträger" reichlich. Über Fleischwanzen sind Sie schon auf dem Weg zum Alten Lager bei der verlassenen Mine gestolpert. Weitere Wanzentiere finden Sie in der Nähe des Südtores in verlassenen Hütten oder auch im westlich gelegenen Tal, in dem Cavalorn wohnt. Snaf gibt Ihnen neben 100 Erfahrungspunkten die Zusage, unbegrenzt von dem Eintopf kosten zu dürfen. Das bedeutet, Sie können sich pro Tag drei Rationen davon bei ihm abholen.

Soll ich Whistler helfen oder das Erz für mich behalten?

Wie Sie sich entscheiden, bleibt Ihnen überlassen. Diego wird es besser finden, wenn Sie das Erz für sich behalten, das hat keinen Einfluss auf Ihr Abschneiden bei der Zulassungsprüfung für die Schatten. Wollen Sie jedoch gewissenhaft Whistlers Auftrag ausführen, sollten Sie bei Fisk auf jeden Fall den Namen Whistler vermeiden. Die zehn Erz extra, die Fisk Ihnen abverlangt, können Sie von Whistler wieder zurückfordern. Sie machen also keinen Verlust. Sollten Sie später ein Meister des Taschendiebstahls sein, können Sie immer noch versuchen, das Ornamentschwert von Whistler zu stehlen.

Wo finde ich Cavalorn?

Finger möchte, dass Sie ein Diebestalent lernen, damit Sie seine



Altes Lager

Das Alte Lager dürfte der erste Anlaufpunkt vieler Spieler sein. Auf unserer Karte finden Sie die Standorte aller wichtigen Charaktere und Orte verzeichnet. Wenn Sie zum ersten Mal im Alten Lager sind, sollten Sie eine komplette Rundtour machen, um alle wichtigen Personen angesprochen zu haben.



SUCHSPIEL Der gesuchte Gardist ist zwei Molerats zum Opfer gefallen und liegt in einer Höhle versteckt.



ENTSCHLÜSSELT Mithilfe des Schlüssels aus seiner Truhe verschaffen Sie sich Zutritt in den Lagerraum von Cavalorn.

Stimme erhalten. Spielanfänger sollten sich für das Schleichen entscheiden. Gehen Sie dazu in das große Tal westlich des Lagers. Dort finden Sie außer Scavenger und Goblins auch die Hütte von Cavalorn. Er bringt Ihnen das Schleichen bei. Schauen Sie sich bei diesem Besuch gleich ein wenig in seinem Lager um. Neben seinem Bett ist eine Kiste, die Sie öffnen können, Cavalorn kümmert sich nicht darum. Sie finden darin einen Schlüssel. Hinter Cavalorns Hütte ist links eine Höhle, in der zwei Molerats hausen. In der linken Höhlenwand ist eine Tür eingelassen, die zu Cavalorns Lager führt. Mit dem Schlüssel können Sie die Tür öffnen und die Kammer ausplündern. So gelangen Sie unter anderem kostenlos in den Besitz eines Kurzbogens.

Hat Thorus auch eine Aufgabe für mich?

Scheuen Sie sich nicht, Thorus nach einer Aufgabe zu befragen. Sie sollen für ihn den Hehler Mordrag aus dem Weg schaffen. Sie haben dafür zwei Möglichkeiten. Wenn Sie Mordrag für immer aus dem Verkehr ziehen, erhalten Sie 300 Erfahrungspunkte. Wählen Sie die Variante, ihn zu warnen und mit ihm zum Neuen Lager zu ziehen, erhalten Sie 250 Erfahrungspunkte von Thorus. Für den Storyverlauf sollten Sie die letztere Variante favorisieren. Egal wie Sie sich entscheiden, es empfiehlt sich, vorher Mordrag seinen Ring abzukaufen. Das gute Stück gibt Ihnen einen Geschickbonus von +5. Wenn Sie Mordrag später zum Neuen Lager geführt haben, gibt er Ihnen noch einmal den gleichen Ring. Einen davon können Sie im Neuen Lager abgeben, um zum Anführer Lares zu gelangen – Sie haben dann immer noch den zweiten Ring im Besitz.

Wie löse ich die Aufgabe von Dexter?

Sie müssen dazu ins Sumpflager reisen. Wenn Sie sich noch nicht stark genug für eine Überlandreise fühlen, sprechen Sie am besten Baal Taran an. Er hält sich in der Nähe des Nordtores bei Kartenhändler Graham auf. Taran schickt Sie zu Baal Parvez, den Sie am Marktplatz aufstöbern können. Er wird Sie zum Sumpflager geleiten. Im Sumpflager werden Sie gleich hinter dem Tor auf Lester treffen. Er bietet Ihnen eine Lagerführung an. Nehmen Sie das Angebot an und lassen Sie sich zum Alchemisten führen. Dort hält sich auch Cor Kalom auf. Der Alchemist ist so in seine Experimente vertieft, dass Sie bedenkenlos die Kisten im Raum untersuchen können. In der linken Kiste befindet sich das gesuchte Rezept für Dexter. Nach erfolgreicher Ablieferung des Rezeptes bei Dexter erhalten Sie 350 Erfahrungspunkte.

Was kann ich mit der Liste für Diego machen?

Die eigentliche Aufgabe, die Liste aus der Alten Mine zu holen, ist nicht schwer. Was Sie noch in der Mine tun können, lesen Sie im entsprechenden Abschnitt. Sobald Sie die Liste abgeliefert haben, erhalten Sie 500 Erfahrungspunkte von Diego. Es gibt aber auch eine an-



KOSTENFREI Lassen Sie sich nicht von der Anwesenheit Cor Kaloms verwirren. Sie können in aller Ruhe aus der linken Truhe das Rezept für Dexter entwenden.



SIEG DURCH K. O. Ihren Arenagegner Kirgo sollten Sie frühestens herausfordern, wenn Sie Stufe 6 oder 7 erreicht haben.



BESCHEIDENHEIT Beharren Sie bei Milten nicht auf Ihrer Belohnung. Sie dürfen sich dann selbst einen Gegenstand aussuchen.

dere Spielvariante: Nachdem Sie die Liste von Ian erhalten haben, geben Sie diese nicht gleich bei Diego ab. Reisen Sie erst zum Neuen Lager und suchen Sie Lares auf. Geben Sie ihm die Liste (250 Erfahrungspunkte). Lares wird die Liste etwas überarbeiten und Sie bitten, die neue Liste zu Diego zu bringen. Wenn Sie dies erfolgreich absolviert und Lares gemeldet haben, erhalten Sie noch einmal 750 Erfahrungspunkte von Lares.

Wie gewinne ich die Arenakämpfe, um Scatty zu beeindrucken?

Auch wenn Sie diese Aufgabe recht früh im Spiel erhalten – gegen die Arenakämpfer Kirgo und Kharim zu bestehen ist nichts für Anfänger. Ihr Charakter sollte wenigstens die Stufe 6 oder 7 erreicht haben und außerdem im Besitz besserer Waffen sein. Ansonsten sehen Sie Ihren Charakter schnell im Staub liegen. Unser Testcharakter konnte mit einem Stärke- und Geschicklichkeitswert von 30 Kirgo recht leicht besiegen. Als Waffe diente der Steinbrecher-Kolben aus der Alten Mine (siehe entsprechenden Abschnitt). Wenn Sie gegen Kharim bestehen wollen, müssen Sie noch viel, viel besser sein. Es genügt aber, Kirgo zu besiegen, um Scatty zu beeindrucken. Sie können Kharim trotzdem einfach herausfordern – legen Sie zuvor all Ihr Erz in Ihre Truhe in der Hütte, damit es Ihnen nicht bei einer Niederlage abgenommen wird. Bei einer Niederlage erhalten Sie immerhin noch 50 Erfahrungspunke für die Herausforderung und Scatty ist noch etwas mehr beeindruckt. Bei einem Sieg über Kharim springen 200 Erfahrungspunkte für Sie heraus.

Diegos Aufgaben sind alle erfüllt. Wie geht es weiter?

Sprechen Sie mit Thorus – er wird Sie nun in die Burg lassen. Suchen Sie Raven auf und lassen Sie sich von ihm zu Gomez führen. Machen Sie nicht den Fehler, Gomez einfach anzusprechen, da er Sie sonst mit einem Schwerthieb ins Jenseits befördert. Sprechen Sie erst noch einmal Raven an, der Ihnen sagt, dass Sie Gomez den nötigen Respekt zollen müssen. Erst danach können Sie den Anführer Gomez gefahrlos ansprechen.

Was soll ich Gomez antworten?

Erzählen Sie von Ihren Kontakten in den anderen Lagern. Es ist wichtig, dass Sie dabei nicht lügen. Gomez kommt Ihnen dabei auf die Schliche und Sie liegen erneut leblos am Boden.

Wo werde ich den Brief an den Feuermagier los?

Gleich neben Gomez' Palast ist der Tempel der Feuermagier. Reden Sie mit Milten am Eingang. Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten. Wenn Sie auf Ihrer Belohnung beharren und misstrauisch sind, erhalten Sie auf jeden Fall einen Ring der Stärke (Stärkebonus +5). Es ist jedoch besser, Milten zu vertrauen. Der oberste Feuermagier ist Ihnen dann freundlich gesinnt und Sie können sich die Belohnung selbst aussuchen. Egal welche Variante Sie bevorzugen, Sie erhalten auf jeden Fall 200 Erfahrungspunkte.

Was kann ich noch in der Burg machen?

Nehmen Sie sich Zeit, alle Räume der Burg zu durchsuchen. Es gibt eine Vielzahl an Kisten und Truhen, die Sie mit Ihren Dietrichen plündern können. Auch die zur Zierde aufgestellten Schwerter in Gomez' Palast können Sie sich problemlos unter den Nagel reißen und verhökern. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie auf den Gardisten Bullit treffen. Wenn Sie ihm sagen, dass Sie gekommen sind, „sein Maul zu stopfen", müssen Sie sich auf einen harten Kampf gefasst machen. Heben Sie sich diese Auseinandersetzung für später auf, wenn Sie stärker sind.

Die Alte Mine

Wie gehe ich in der Alten Mine vor?

Sprechen Sie als Erstes mit Drake und geben Sie ihm ein Bier aus, um mehr über die Mine zu erfahren. Spielanfänger können hier einige kleine Quests lösen. Mit den insektenartigen Minecrawlern ist wahrlich nicht gut Kirschen essen. Ohne eine gescheite Rüstung und eine gute Waffe haben Sie keine Chance gegen diese Biester. Es lohnt sich aber dennoch, die Seitentunnel zu erkunden, um recht früh in den Besitz zweier guter Waffen und zweier Ringe zu kommen. Achten Sie auch auf die vielen Pilze und Heilkräuter, die Sie in den Tunnels finden können.



HÖHLENTOUR Der rechte Tunnel (B) führt zum Steinbrecher. Im linken Gang (A) finden Sie den Knochenbogen und einen Ring. Templer und Gardisten helfen Ihnen bei den Monstern.



ERSATZTEIL Kaum auszumachen ist das kleine Zahnrad der Stampfmaschine, das Sie später im Spiel für Ian, den Minenaufseher, besorgen müssen. Es liegt in einem Seitentunnel.

Wie überliste ich die Minecrawler als unerfahrener Charakter?

Laufen Sie einfach in einen Tunnel hinein und erregen Sie die Aufmerksamkeit der Rieseninsekten. Sobald diese Sie angreifen, laufen Sie schnell zum nächsten Gardisten oder Templer zurück. Die NPCs haben in der Regel keine Probleme mit den Viechern. Allerdings müssen Sie dann auf die Erfahrungspunkte für diese Monster verzichten, was aber nicht weiter tragisch ist.

Was finde ich in den Seitentunneln?

Suchen Sie die beiden unteren Seitentunnels bei der Schmelze auf. Auf dem dunklen Tunnelboden liegen einige Pfeile und dazwischen ein Knochenbogen (Schaden 36, benötigte Stärke 18). Hinter dem Fundort des Bogens können Sie eine Leiter hochklettern. So gelangen Sie zu einem Skelett, dem Sie einen Ring (Geschicklichkeitsbonus +5) entwenden können. In dem zweiten Tunnel liegt in der Nähe eines toten Buddlers die Einhänderwaffe Steinbrecher (Schaden 37, benötigte Stärke 26). Mit diesen beiden Waffen wird Ihr Charakter wesentlich kampfstärker. Eine Ebene unterhalb des Händlers Santino führt ein Seitentunnel zu einem alten Stampfer. Am Boden der Höhle liegt ein Zahnrad. Dieses Zahnrad müssen Sie später im Spiel Ian überbringen. Es schadet aber nichts, den Gegenstand schon jetzt mitzunehmen. In einem weiteren Gang finden Sie noch einen Ring.

Soll ich das Angebot des Templers, mir was beizubringen, annehmen?

Ein Templer bietet an, Ihnen für einen Lernpunkt das Entfernen der Zangen beizubringen. Gor Na Drak, der nachts immer am Ausgang der Mine zu finden ist, bringt Ihnen dieses Wissen aber auch umsonst bei. Sie können sich diesen Lernpunkt also sparen.

Soll ich auf Snipes Vorschlag eingehen?

Lassen Sie sich die 150 Erfahrungspunkte nicht entgehen und locken Sie Aaron für Snipes von der Truhe weg. Sagen Sie Aaron, dass Ian sie schickt, Sie aber keine Ahnung hätten, worum es geht. Kaufen Sie dann von Snipes den Schlüssel. In der Truhe finden Sie einen Heilzauber, Bier und 72 Erz. Später können Sie Aaron den Schlüssel wieder verkaufen, erhalten noch einmal Erfahrungspunkte und Erz dafür.

Kann ich Ulbert aus dem Schuppen weglocken?

Geben Sie dem Wachposten Ulbert ein Bier aus und sprechen Sie ihn nochmal an. Sie erfahren, dass ein gewisser Aleph im Verdacht steht, den Schlüssel für die Truhen zu besitzen. Suchen Sie nun erst Aleph auf. Geben Sie ihm 50 Erz und Sie erhalten außer dem Truhenschlüssel auch noch einen Ring der Kraft (Stärkebonus +5). Jetzt können Sie die Truhen im Lagerschuppen plündern. Sollten Sie vor dem Treffen mit Aleph erneut auf Ulbert gestoßen sein, hält er wieder Wache und Sie kommen nicht mehr kampflos an die Truhen heran.

AUSGETRICKST Nachdem Sie Aarons Schlüssel von Snipes gekauft haben, können Sie ihn später wieder Gewinn bringend an seinen Besitzer zurückverkaufen.



Gimmicks und Easter Eggs

Ein gutes Rollenspiel lebt von den Möglichkeiten, mit der Umwelt zu interagieren. In Gothic können Sie das auf die unterschiedlichsten Arten tun. Damit Sie ein Gefühl dafür bekommen, zeigen wir Ihnen einige Dinge, die Sie tun können, um den Spielspaß zu steigern.

Fleisch braten

Scavenger und Molerats sind hervorragende Fleischlieferanten. Ein solcher Happen regeneriert zehn Lebenspunkte oder kann getauscht werden. Schauen Sie sich in den Lagern aber einmal genau um. Es gibt viele Feuerstellen mit einer Pfanne darauf. Manchmal können Sie NPCs beobachten, die gemütlich davor sitzen und Fleisch braten. Genau das können Sie auch tun. Der Vorteil von gebratenem Fleisch: Eine Ration regeneriert 15 Lebenspunkte und besitzt auch einen höheren Tauschwert.



BARBECUE Wenn Sie aufmerksam die NPCs beobachten, werden Sie diese Szene häufiger sehen. Ihr Charakter kann sich an einer freien Feuerstelle ebenfalls auf diese Weise ein Mahl zubereiten.

Erz hacken

Wenn Sie eine Spitzhacke besitzen, können Sie sich vor einen Erzbrocken stellen und zusehen, wie Ihr Charakter sich abmüht, Erz zu gewinnen. In der Testversion konnte allerdings kein Erz abgebaut werden. Dieses Feature war ursprünglich für das Spiel vorgesehen, wurde aber wieder entfernt. Die nette Animation ist aber geblieben.



ORIENTALISCH Auch die Wasserpfeifen, die Sie an verschiedenen Orten finden, sind nicht nur zur Zierde da.

Laute spielen

Wenn Sie abends durch das Alte Lager streifen, werden Sie hier und da auf Lautenmusik stoßen. Falls Sie selbst im Besitz eines solchen Instrumentes sind, können Sie es benutzen und erhalten dafür einmalig zehn Erfahrungspunkte.



FREI AB 18 Wenn Sie bei Graham die Skizze erstehen, handelt es sich um eine „Schatzkarte" der besonderen Art. Schließlich ist die Kolonie nichts anderes als ein Männerknast.

Kraut rauchen

Sie können die verschiedenen Sumpfkrautsorten nicht nur dealen, sondern auch ruhig mal selber probieren. Für das erste Rauchen eines „grünen Novizen" erhalten Sie fünf Erfahrungspunkte, für einen „schwarzen Weisen" zehn Erfahrungspunkte. Rauchen Sie Ihren ersten „Traumruf", erhalten Sie einen permanenten Mana-Bonus (+2).

Schwerter schmieden

Die Möglichkeit, selber Schwerter zu schmieden, gehört mit zu den schönsten Gimmicks. Wenn Sie sich mit einem Schmied unterhalten, können Sie ihn danach fragen, ob Sie sich selbst mal beim Schmieden versuchen können. Kaufen Sie sich Rohstahl (Wert 40 Erz) und stellen Sie ein grobes Schwert her, das Sie für 50 Erz verkaufen können. So können Sie sich nach und nach einen hübschen Gewinn zusammenschmieden. Natürlich ist der Gewinn höher, wenn Sie im Besitz von Rohstahl sind, ohne etwas dafür bezahlt zu haben – Diebe sollten hier aufhorchen. Leider können Sie immer nur ein grobes Schwert herstellen. Weder Ihre Erfahrungsstufe noch Ihre Geschicklichkeit haben hier einen Einfluss.



SCHWEISSIG Es dauert zwar etwas, bis Sie in vier Arbeitsschritten aus dem Rohstahl ein Schwert geschmiedet haben – Spaß macht's aber auf jeden Fall.

Worauf muss ich beim Handeln achten?

Leider besitzen nicht alle Händler ausreichend Erz. Tauschen Sie in so einem Fall überflüssige Gegenstände in Pfeile oder Bolzen um. Deren Wert ist, genau wie beim Erz, immer 1. Je nach Bedarf können Sie später Pfeile/Bolzen im Verhältnis 1:1 gegen Erz tauschen. Heilende Gegenstände gibt es in Massen in **Gothic**. Im späteren Spielverlauf ist es jedoch recht nervig, erlittenen Schaden lange und umständlich durch den Genuss von Pflanzen, Reis oder Ähnlichem zu heilen. Tauschen Sie heilende Gegenstände lieber allmählich in die effektiveren Tränke um.

Das Neue Lager

Lohnt sich ein früher Besuch im Neuen Lager?

Auf jeden Fall. Wenn Sie im Alten Lager von Thorus den Auftrag erhalten haben, Mordrag zu beseitigen, sollten Sie die Gelegenheit nutzen und sich von dem Hehler zum Neuen Lager führen lassen. Sie können dort auch als unerfahrener Charakter schon einige lukrative Aufträge annehmen.

Kann ich schon als Anfänger den Auftrag von Homer annehmen?

Wenn Sie im Alten Lager und in der Alten Mine fleißig Kisten geplündert haben, sollten sich in Ih-



Rüstungsfragen

Ihr Charakter läuft am Anfang des Spiels völlig schutz- und mittellos umher. Rüstungen sind sehr teuer und Sie kaufen praktisch die „Katze im Sack", da die Statuswerte erst nach dem Kauf zu erkennen sind. Generell ist es am Anfang günstiger, Erz zu sparen und auf die leichten Rüstungsarten zu verzichten. Laufen Sie lieber etwas länger ohne Rüstung herum und kaufen Sie sich gleich die besseren Varianten. Wenn Sie noch kein Gildenmitglied sind, sollten Sie sich den Novizenrock von den Torwachen beim Sumpflager kaufen – dieser besitzt die besten Werte der Anfängerrüstungen.

Rüstung	Schutz vor Waffen	Schutz vor Feuer	Schutz vor Pfeilen
Leichte Buddlerhose	10	5	0
Schwere Buddlerhose	15	5	0
Novizenrock	15	10	0

Gildenentscheidung

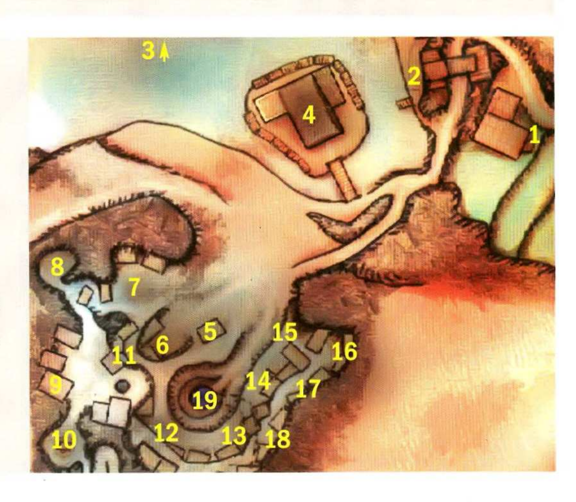
Bevor Sie sich für eine Partei entscheiden, sollten Sie so viele Aufträge wie möglich absolviert haben. Nach Ihrer Entscheidung können Sie nämlich nicht mehr alle Subquests lösen. Sie können anhand der folgenden Liste überprüfen, welche Aufgaben Sie schon erledigt haben, beziehungsweise, was Ihnen noch fehlt. Danach können Sie sich frei entscheiden, welchem Lager Sie sich anschließen wollen.

Kurzbeschreibung	Erfahrungspunkte
Genügend Schatten beeindrucken	500
Zu Lares gelangen	250
Minenliste von Lares modifizieren lassen	250
Diego die Liste geben	750
Lares das Abgeben der Liste melden	750
Diebestalent für Fingers lernen	100
Schwert für Whistler kaufen	200
Kirgo besiegen und Scatty erzählen	150
Gegen Kharim gewinnen	200
Gegen Kharim verlieren	50
Sly das Amulett von Nek geben	250
Zutaten für Snaf besorgen	100
Von Mordrag führen lassen	250
Mordrag beseitigen und leben lassen	250
Mordrag beseitigen und eliminieren	300
Sharky als neuen Hehler für Fisk anheuern	300
Für Lefty Wasser verteilen	100
Lefty später besiegen	300
Das Rezept für Dexter besorgen	350
Baal Cadar beeindrucken	250
Dammlurker für Homer erschlagen	300
Shrike verjagen und Gorn melden	300
Für Baal Kagan Kraut verteilen	200
Baal Isidro Drink spendieren	100
Baal Isidro warnen	200
Anteil bei Lares abliefern	500
Anteil bei Baal Isidro abliefern	500
Von Baal Parvez führen lassen	200
Baal Namib beeindrucken	250
Joru Sumpfkraut geben	50
Ghorim helfen	400
Kraut von Balor holen	100
Deal mit Balor eingehen	50
Blutfliegen für Viran erledigen	500
Kraut bei Cor Kalom abgeben	100
Baal Orun die Krautlieferung melden	200
Belohnung für die Blutfliegenhilfe	250

Übersicht Neues Lager

In der beigefügten Legende sind alle wichtigen Charaktere verzeichnet. Damit ersparen Sie sich langes Suchen.

Legende:
1: Reislord, Lefty, Horatio (tagsüber)
2: Horatio (nachts), Baal Kagan (nachts)
3: Dammlurker (Monster)
4: Mordrag, Baal Isidro, Cipher, Jeremiah
5: Shrike 6: Gorn 7: Torlof 8: Lee
9: Wassermagier 10: Saturas 11: Blade
12: Wolf 13: Butch 14: Wedge 15: Baal Kagan (tagsüber) 16: Roscoe, Lares
17: Sharky 18: Buster 19: Cronos





ABGEFACKELT Aus dieser sicheren Entfernung können Sie den widerspenstigen Dammlurker mit zwei voll aufgeladenen Feuerbällen in die ewigen Jagdgründe schicken.



SIT IN Der gesuchte Freund von Dusty aus dem Alten Lager hört den Predigten von Joru zu. In der Testversion erschien Melvins Name nicht immer über seinem Kopf, Melvin war daher nicht immer ansprechbar.

rem Besitz mittlerweile auch Spruchrollen und Mana-Tränke befinden. Sind zwei Feuerball-Spruchrollen darunter, können Sie es mit dem Monster aufnehmen. Stellen Sie sich in einiger Entfernung zu dem Monster hin und feuern Sie ein voll aufgeladenes Magiegeschoss ab. Ergreifen Sie dann die Flucht, bis der Lurker sich wieder verzogen hat. Frischen Sie Ihren Mana-Vorrat wieder auf und verpassen Sie dann dem Biest einen zweiten Feuerball. Für das Erlegen des Tieres gibt es 200 Erfahrungspunkte. Wenn Sie dann Homer die freudige Nachricht überbringen, erhalten Sie 300 Erfahrungspunkte.

Wie gehe ich mit Mordrag um?

Alle Spieler, die von Thorus im Alten Lager den Auftrag bekommen haben, Mordrag zu beseitigen, sollten Folgendes beachten: Findige Spieler könnten auf den Gedanken kommen, Mordrag zunächst am Leben zu lassen und sich von ihm zum Neuen Lager führen zu lassen, um so 250 Erfahrungspunkte zu ergattern. Danach kann man Mordrag immer noch ganz aus dem Weg räumen, um bei Thorus 300 statt 250 Erfahrungspunkte abzustauben. So weit, so gut. Wenn Sie sich allerdings später dafür entscheiden, sich dem Neuen Lager anzuschließen, haben Sie ein Problem. Lares schickt Sie als Erstes zu Mordrag – ist dieser nicht mehr am Leben, können Sie Lares' Auftrag nicht zu Ende bringen. Es ist daher ratsam, als Sympathisant des Neuen Lagers auf die 50 Erfahrungspunkte mehr bei Thorus zu verzichten und Mordrag am Leben zu lassen. Suchen Sie nach Erledigung dieser Aufgabe den Händler Fisk im Alten Lager erneut auf. Er wird ungehalten darüber sein, dass er seinen Hehler verloren hat. Helfen Sie ihm und besuchen Sie Sharky im Neuen Lager. Er wird Mordrags Platz einnehmen. Wenn Sie Fisk davon berichten, erhalten Sie 300 Erfahrungspunkte.

BLUTTAT Wenn Sie Mordrag ins Jenseits befördern, sollten Sie sich nicht mehr dem Neuen Lager anschließen, da Sie Lares' Auftrag, sich mit Mordrag in Verbindung zu setzen, nicht mehr erfüllen können.



Sumpflager

Wie gelange ich sicher ins Sumpflager?

Wenn Sie schon früh im Spiel die Sekte besuchen wollen, sprechen Sie im Alten Lager zuerst mit Baal Taran in der Nähe des Nordtores. Er verweist Sie auf Baal Parvez, den Sie am Marktplatz finden. Wenn Sie sich von ihm zum Sumpflager führen lassen, erhalten Sie dafür 200 Erfahrungspunkte. Bei den Torwachen sollten Sie sich Ihre erste Rüstung kaufen. Der dort erhältliche Novizenrock ist die beste Anfängerrüstung (Kosten: 500 Erz).

Wen sollte ich im Sumpflager zuerst aufsuchen?

Sprechen Sie zunächst Lester an, der sich gleich hinter dem Eingang zum Lager mit Baal Namib unterhält. Lassen Sie sich von Lester durchs Lager führen. Sprechen Sie ihn bei diesem Rundgang noch einmal an, um zu erfahren, wie Sie Baal Namib beeindrucken können. Wenn Sie später Lester wieder treffen und das gestellte Gespräch durchführen, erhalten Sie dafür 250 Erfahrungspunkte. Merken Sie

sich, dass Sie sich bei den Baals immer erst still verhalten sollten, sonst sind diese verstimmt.

Gibt es etwas Interessantes in der Schmiede zu entdecken?

Sie können in der Schmiede des Sumpflagers Ihre anfänglich arme Reisekasse erheblich aufbessern. Sie müssen lediglich einen Dietrich besitzen. Knacken Sie das Schloss der Truhe in der Schmiede mit der Kombination 1x links, 2x rechts, 3x links. Die Truhe enthält 27 Stangen Rohstahl, 16 Klingen, 10 Crawler-Zangen und drei Äxte. Die Axt ist eine gute Anfängerwaffe, die Zangen können Sie entweder verkaufen oder bei Cor Kalom Tränke dafür erhalten. Schmieden Sie aus Stahl und Klingen insgesamt 43 grobe Schwerter, um diese für 2.150 Erz zu verkaufen.

Wie löse ich die Aufgabe von Baal Tondral?

Wenn Sie im Alten Lager mit dem Buddler Dusty gesprochen haben, wissen Sie schon, worum es geht. Baal Tondral möchte, dass Sie einen Überläufer auftreiben. Bevor Sie nun hastig zum Alten Lager rennen, müssen Sie aber noch mit Melvin gesprochen haben. Sie finden ihn bei den beiden Novizen, die dem Guru Joru zuhören. Erzählen Sie dann im Alten Lager Dusty von ihrem Gespräch mit Melvin. Für die Bestechung der Südtorwachen müssen Sie 100 Erz parat haben. Führen Sie Melvin nun ins Alte Lager zu Baal Tondral. Für diese Aktionen werden Sie mit insgesamt 1.000 Erfahrungspunkten belohnt.

Wie helfe ich Ghorim?

Kehren Sie nach dem Gespräch mit dem Stampfer Ghorim zur Hütte von Fortuno zurück. Dort sollten Sie auf Harlok treffen, der gemütlich eine Wasserpfeife schmaucht. Schlagen Sie ihn k. o. und sprechen Sie ihn erneut an, wenn er aufwacht, um ihn zum Stampfen zu schicken. Folgen Sie ihm zu Baal Orun, der Sie nun anspricht. Als Lohn winken insgesamt 400 Erfahrungspunkte.

Welchen Lösungsweg sollte ich für die Sumpfkrauternte einschlagen?

Baal Orun bittet Sie, Sumpfkraut bei Cor Kalom abzuliefern. Gehen Sie zunächst zu Balor. Bieten Sie ihm im Verlauf des Gesprächs an, halbe-halbe zu machen. Er wird Sie auf Cipher im Neuen Lager hinweisen. Wenn Sie auf dem Weg zu den anderen Krauterntern und Viran sind, sollten Sie alle in der Nähe befindlichen Blutfliegen erlegen. Sollte Viran immer noch nicht zufrieden sein, müssen Sie sich auf den Inseln in der Nähe der Ernter etwas genauer umsehen und auch dort noch Blutfliegen in den Schlamm klatschen. Den Sumpfhaien gehen Sie als Anfänger lieber aus dem Weg, diese Monster sind noch zu stark für Sie. Bringen Sie nun das gesamte Kraut zu Cor Kalom und kehren Sie anschließend zu Baal Orun zurück. Für die Erledigung dieser Aufgaben erhalten Sie insgesamt 1.200 Erfahrungspunkte.

Kann ich mit dem Schlafzauber von Baal Orun etwas anfangen?

Besuchen Sie die Baal Cadar und seine Novizen. Wenn Sie nun den Schlafzauber an einem der Novizen anwenden, wird der Baal beeindruckt sein und Sie erhalten 250 Erfahrungspunkte.

Was mache ich bei Cor Kalom?

Lassen Sie sich von Lester zum Alchemiebereich führen und besuchen Sie Cor Kalom. In seiner Hütte können Sie unbemerkt die linke Truhe öffnen und ein Rezept für einen Trank entnehmen. Mit dem Rezept können Sie den Auftrag von Dexter aus dem Alten Lager erfüllen. Unter der Hütte von Cor Kalom finden Sie den Krauthändler Fortuno. Bei ihm erhalten Sie pro Tag drei Stängel umsonst.

Was mache ich mit dem Kraut von Fortuno?

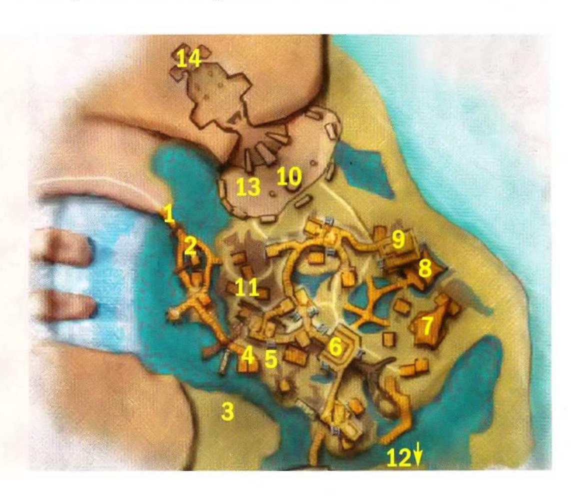
Besuchen Sie nach Ihrem Besuch beim Sumpfkrauthändler Fortuno als Nächstes den Guru Joru. Unterhalten Sie sich mit ihm und geben Sie ihm die Stängel „Schwarzer Weiser". Sie erhalten 50 Erfahrungspunkte dafür und erfahren außerdem Nützliches über die anderen Baals.

STEFAN WEISS

Übersicht **Sumpflager**

Das Lager der Sekte ist zwar nicht groß, dafür aber sehr verwinkelt. Unsere Legende sollte Ihnen weiterhelfen.

Legende:
1: Eingang, Novizenrock käuflich
2: Lester, Baal Namib **3:** Krauternter, Balor **4:** Nyras **5:** Baal Orun, Ghorim
6: Baal Cadar (unten), Cor Angar, Gor Na Toth (oben) **7:** Baal Tondral
8: Schmiede, Darrion **9:** Fortuno, Harlok (unten), Cor Kalom, Caine (oben)
10: Baal Tyon **11:** Joru, Melvin **12:** Krauternter, Viran **13:** Talas **14:** YBerion




visit the planet play zone
Play Zone kommt jetzt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.
Das alles für kosmische 9,99 DM!
Play Zone, das PlayStation-Magazin mit DVD!
DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION 2 PLAYSTATION DVD-FILME INTERNET
PLAYZONE
Nur DM 9,99!
Exklusiv: Der erste Test
Onimusha
HORROR PUR! Test und Lösung
E3 2001: Live aus L.A.
Über 50 neue Hits für die PlayStation 2
Grandios!
Gran
PlayStation 2: Im Test
Crazy Taxi
Extermination
Unreal Tournament
Komplettlösung
Onimusha
PS2-Zubehör
DVD-Filme
Internet
Musik

Gothic

Nachdem wir Sie mit allgemeinen Tipps in die Spielwelt von Gothic eingeführt und alle drei Lager vorgestellt haben, liegt es nun an Ihnen, in welcher Rolle Sie dem Finish entgegengehen. Wir helfen Ihnen natürlich auch dabei weiter.

Hinein ins Abenteuer

Ich habe mich einem Lager angeschlossen, wie geht es nun weiter?

Egal, welcher Partei Sie sich angeschlossen haben, Ihre erste Aufgabe wird sein, YBerion aufzusuchen. Treffen Sie sich dazu mit Lester am Tor des Sumpflagers.

Wo ist der Fokus für YBerion?

Diese Aufgabe ist leicht – Sie erhalten eine Karte mit eingezeichnetem Fundort des Fokus. Rechnen Sie damit, dass der Templer Nyras dort auf Sie wartet, um Sie anzugreifen. Wenn Sie den Fokus bei YBerion abliefern, erhalten Sie ein Amulett (Schutz vor Feuer 10).

Wie soll ich mich bei Cor Kalom verhalten?

Beharren Sie auf einer Belohnung, Cor Kalom gibt Ihnen daraufhin 50 Erz. Wenn Sie ihm sagen, dass es eine finstere Suche wird, erhalten Sie fünf Spruchrollen Licht. Sagen Sie ihm hingegen, dass es ein blutiges Abenteuer wird, gibt er Ihnen fünf Heiltränke.

Minecrawler-Sekret

Was muss ich in der Alten Mine machen?

Suchen Sie Ian auf. Das gesuchte Zahnrad finden Sie in dem Seitentunnel unterhalb des Händlers Santino (siehe auch Ausgabe 05/01, S. 183). Bringen Sie das Zahnrad zu Ian, der Sie daraufhin an Ashgan verweist. Sie finden ihn ganz unten in der Mine, vor dem großen Tor.

Welche Templer muss ich um Hilfe bitten?

Suchen Sie in der Mine nach Gor Na Kosh, Gor Na Bar und Gor Na Vid. Letzterem müssen Sie erst einen Heiltrank geben, bevor er Ihnen hilft. Sobald alle drei Templer bei Ashgan eingetroffen sind, können Sie das Tor öffnen. Wenn Ihnen die vielen Minecrawler dahinter noch zu stark erscheinen, locken Sie die Monster einfach zu Ihren Helfern am Tor.

Wie besiege ich die Minecrawler-Königin?

Das große Ungeheuer hat einen entscheidenden Nachteil: Es ist unbeweglich. Wenn Sie ausreichend Pfeile oder Bolzen besitzen, können Sie diesen Kampf ganz leicht gewinnen. Im Nahkampf können Sie versuchen, das Biest seitlich oder von hinten anzugreifen. Wenn Sie es gar nicht schaffen, das Monster zu besiegen, können Sie sich auch einfach schnell die Eier schnappen und damit zurückkehren. Dadurch gehen Ihnen aber jede Menge Erfahrungspunkte durch die Lappen.

Die Almanach-Suche

Ich habe keine Chance gegen die vielen Goblins!

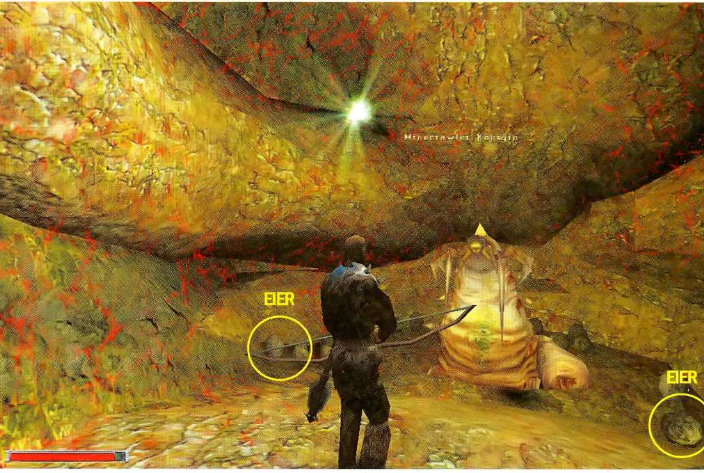
Wenn Sie den Almanach aus der Höhle besorgen sollen, ist es ratsam, die Goblins herauszulocken. In der engen Höhle werden Sie sonst sehr schnell eingekesselt und haben einen schweren Stand gegen die Unholde. Benutzen Sie am besten Pfeil oder Bolzen gegen einen Goblin. Sobald Sie einen Treffer gelandet haben, kommt die ganze Goblinhorde angestürmt. Fliehen Sie über die Brücke und warten Sie, bis die Goblins die Verfolgung abbrechen. Mit dieser Methode können Sie einen Gegner nach dem anderen besiegen. Sollte Ihr Charakter schon ein guter Kämpfer sein, können Sie sich auch ins Schlachtgetümmel stürzen. Einfach probieren.

Welche Belohnung soll ich von Cor Kalom annehmen?

Wenn Sie sich für die Waffe entscheiden, erhalten Sie die Einhandwaffe Steinbrecher. Entscheiden Sie sich für die Rune, erhalten Sie den Spruch „Licht". Da zu diesem Zeitpunkt schon bessere Waffen für Ihren Charakter zur Verfügung stehen, sollten Sie sich lieber für die Rune entscheiden.

Was soll ich nach der Videosequenz machen?

Bevor Sie sich auf die Suche nach den Fokussteinen machen, steht Ihrem Charakter eine Beförderung ins Haus. Voraussetzung ist, dass Ihr Charakter zu diesem Zeitpunkt schon Level 10 erreicht hat. Als Schatten sollten Sie das Alte Lager aufsuchen und Ihren Bericht abgeben. Sie werden dann zum Gardisten befördert und erhalten eine neue Rüstung. Abhängig von Ihrer Spielweise können Sie sich auch zum Feuermagier befördern lassen. Haben Sie sich für das Neue Lager entschieden, begeben Sie sich zunächst dorthin und berichten Sie Mordrag von den Ereignissen im Sumpflager. Lee wird Sie anschließend als Söldner aufnehmen. Als Sumpflager-Novize werden Sie von Cor Angar zum Templer befördert.



OSTERNEST Aus dieser sicheren Entfernung können Sie bequem den Bogen benutzen, um die Königin zu erlegen. Die Eier sind links und rechts des Monsters zu finden.

Die fünf Fokus-Steine

Wie geht die Geschichte weiter?

Holen Sie den Almanach und den Fokusstein aus Cor Kaloms Labor und machen Sie sich nach dem Gespräch mit Cor Angar auf den Weg zum Neuen Lager.

Woher erhalte ich die Parole, um zu Saturas zu gelangen?

Sprechen Sie mit dem Wassermagier Cronos. Gehen Sie auf seinen Auftrag ein, den Brief an die Feuermagier zu überbringen, und merken Sie sich das Kennwort „Tetriandoch". Wenn Sie nun wieder zu den Wachen am Eingang zur Magierbehausung gehen, müssen Sie das richtige Passwort angeben. Danach können Sie ungehindert Saturas aufsuchen.

Was muss ich bei Saturas machen?

Geben Sie Fokus und Almanach ab und nehmen Sie den Auftrag an, die vier restlichen Foki zu besorgen. Bevor Sie aufbrechen, sollten Sie den Magier Riordian aufsuchen. Er schenkt Ihnen 20 Tränke.

Wo soll ich mit der Fokus-Suche beginnen?

Schauen Sie sich die Fokus-Karte von Saturas genauer an. Die Eckpunkte des Pentagramms bezeichnen die jeweiligen Fundorte der Fokussteine. Welche Reihenfolge Sie dabei einhalten, ist egal. Da Sie die Karte im Neuen Lager erhalten, liegt der nächste Fokusstein südlich des Lagers.

Wie gelange ich an den Fokusstein unter dem Steinkreis?

Wenn Sie den Weg durch die Berge vom Neuen Lager aus benutzen, müssen Sie mit Snappern und einem Bluthund rechnen. Diese Monster haben es in sich. Speichern Sie daher erst einmal ab und probieren Sie aus, ob sich Ihr Charakter schon mit ihnen messen kann. Schaffen Sie das noch nicht, können Sie den Weg durch das Tal in der Nähe von Cavalorns Lager benutzen. Dort können Sie den Monstern besser aus dem Weg gehen. Sie treffen in der Nähe des Steinkreises auf Milten, der Ihnen seine Hilfe anbietet. Die Skelette im Gewölbe halten einiges aus – am besten locken Sie die Knochengerüste heraus. Milten wird dann fleißig mit Feuerbällen um sich werfen und Ihnen damit etliches an Arbeit abnehmen. Wenn alle Skelette beseitigt sind, steigen Sie erneut hinab, um mit dem Spruch „Untote vernichten" den Wächter aus dem Weg zu räumen.

Wie gelange ich zur Bergfestung?

Wenn Sie im Orkgebiet noch Probleme mit den Monstern haben, können Sie einen Schleichweg benutzen. Gehen Sie vom Alten Lager aus nach Osten über den Fluss in Richtung Sumpflager. Halten Sie sich dann südlich und gehen Sie den Hang hoch. Sie gelangen dort über einen schmalen Felsgrat bis kurz vor die Brücke, auf der ein Steingolem Wache hält. Wenn Sie über eine stumpfe Waffe (z. B. den Götterhammer) verfügen, können Sie es mit dem Golem leicht aufnehmen. Ist Ihr Charakter noch zu schwach, rennen Sie an dem Golem vorbei – er gibt recht schnell die Verfolgung auf. Sobald Lester sich Ihnen angeschlossen hat, stellt der Steinkoloss kein Problem mehr dar.

Wie gelange ich an den Fokus?

Im Erdgeschoss finden Sie einen Raum mit einer Truhe. An der Wand daneben ist ein Schalter, der einen Geheimraum öffnet. Plündern Sie alle Truhen und begeben Sie sich mit dem Schlüssel im Gepäck zu Lester auf den Balkon. Nachdem er Ihnen den Telekinese-Spruch übergeben hat, benutzen Sie diesen am besten vom Balkon aus. Sie müssen den Fokus-Stein im Blickfeld haben, um den Spruch anwenden zu können.

Was gibt es noch alles in der Festung?

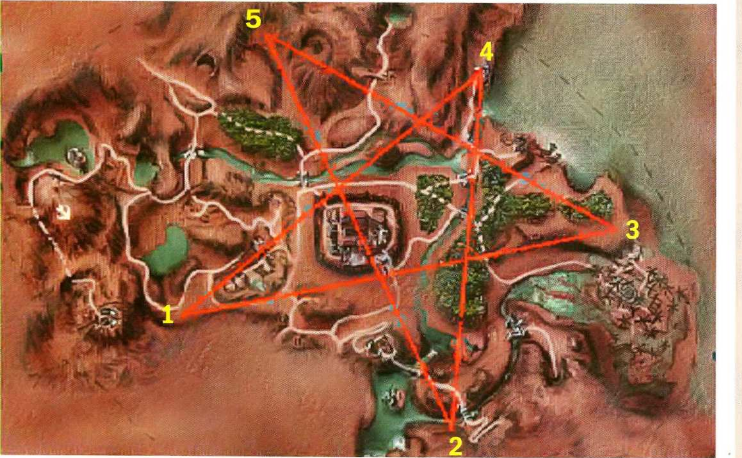
Sie müssen sich neben Skeletten einer Vielzahl an Harpien stellen. Am leichtesten lassen sich diese fliegenden Monster mit Pfeil und Bogen beziehungsweise Armbrust bekämpfen. Wenn Sie den Festungsturm ganz hochklettern, finden Sie eine weitere Truhe. Die Kombination lautet: 2x links, 2x rechts, 2x links. Die Truhe enthält das Schwert „Siegbringer" (Schaden 46, benötigte Stärke 20).

Wie gehe ich bei der Ruine im Norden vor?

Sprechen Sie zuerst mit Gorn und folgen Sie ihm in die Schlucht hinab. Sofern Sie nicht schon über die entsprechende Spruchrolle verfügen, müssen Sie unbedingt die „Verwandlung zur Fleischwanze" aus der Truhe mitnehmen. Mit Gorn an Ihrer Seite stellen die vielen Snapper bei der Ruine kein Problem dar – lassen Sie Gorn ruhig alleine kämpfen, die Erfahrungspunkte für besiegte Snapper erhalten Sie trotzdem.

Was hat es mit der Säule auf sich?

Aufmerksame Spieler werden bestimmt auf die Steinsäule stoßen, die sich auf einem der umliegenden Felsen beim Kloster befindet. Gegenüber der Säule befindet sich eine Truhe. Die Säule stürzt leider immer in die falsche Richtung – an die Truhe gelangen Sie nur mit einem Verwandlungsspruch (als Blutfliege können Sie rüberfliegen).



LEGENDE: 1 Steinkreis & Milten, 2 Bergfestung & Lester, 3 Nyras, 4 Ruine & Gorn, 5 Trollschlucht & Diego.



TRICKREICH Wenn Sie an die Truhe links von der Säule gelangen wollen, fliegen Sie am besten als Blutfliege von der Säule aus hin.



VORBEREITUNG Bei dem Skelett am Boden finden Sie den Spruch „Monster schrumpfen" und im Tagebuch die Anleitung, wie Sie den Troll besiegen.

Die Säule ist ein Überbleibsel des ursprünglichen Gameplays und hat keine weitere Bedeutung.

Wie besiege ich den Troll?

Nachdem Sie den Fokusstein in Besitz genommen haben, wartet auf dem Rückweg schon ein Troll auf Sie. Überlassen Sie Gorn wieder die Arbeit und streichen Sie die Erfahrungspunkte ein.

Was erwartet mich beim letzten Fokus-Stein?

Auch bei diesem Fundort erhalten Sie Hilfe – diesmal von Schatten Diego. Erledigen Sie zuerst die Goblinhorde. Bevor Sie sich achtlos auf den Troll stürzen, schauen Sie sich das Skelett am Boden näher ein. Das Tagebuchblatt gibt den Hinweis – mit dem Spruch „Monster schrumpfen" haben Sie leichtes Spiel mit dem Troll. In der Höhle, die zum Fokus führt, müssen Sie sich garstiger Harpien erwehren.

Der Ork-Friedhof

Wie gehe ich beim Friedhof der Orks vor?

Sie müssen erst einige Beißer und Ork-Späher aus dem Weg räumen. Den Zugang zum Dungeon müssen Sie mit der Winde öffnen, die sich direkt am Eingang befindet. Im Inneren der Grabanlage sollten Sie versuchen, immer nur einen Ork anzulocken. Gegen mehrere Orks gleichzeitig zu kämpfen, ist ein schwieriges Unterfangen. Nur erfahrene und kampfstarke Charaktere haben bei einem solchen Massaker eine Chance.

Was hat es mit dem schreienden Templer auf sich?

Baal Lukor befindet sich in einer brenzligen Lage. Beeilen Sie sich, ihm zu Hilfe zu eilen, und retten Sie ihn vor den Orks. Durchsuchen Sie mit ihm zunächst die Stollen, die abwärts führen – in

Grabschändung

Im Laufe des Spiels werden Sie eine unterirdische Grabanlage der Orks zu sehen bekommen. Sie können hier weitaus mehr entdecken, als nur die finsteren Ork-Krieger, gegen die Sie kämpfen müssen.

Laufen Sie nicht achtlos an den vielen Grabkammern im orkischen Friedhof vorbei. Die Mumien sind immer eine Untersuchung wert. Sie finden dort Ringe, Amulette und Tränke. Auch die vergitterten Kammern lassen sich öffnen. Sie müssen nur genau hinschauen, in den offenen Grabkammern sind Wandschalter versteckt, mit denen sich die Gitter bewegen lassen. In den vergitterten Kammern sind in der Regel wertvollere Gegenstände versteckt als in den frei zugänglichen Kammern.

Um die versteckten Wandschalter in den Gräbern erkennen zu können, ist der Licht-Zauber oder eine Fackel sehr hilfreich.



Für die vergitterten Kammern ist in der Regel der dazugehörige Schalter in unmittelbarer Nähe zu finden. Schauen Sie genau hin.

der Höhle mit den Zellen befindet sich ein gut versteckter Wandschalter (der Spruch „Licht" hilft, ihn ausfindig zu machen). Öffnen Sie mit dem Schalter die Zelle, um an die Pergamenthälfte zu gelangen. Wenn Sie beide Pergamenthälften gefunden haben, sprechen Sie Baal Lukor erneut an. Gehen Sie mit ihm zur Stelle des Überfalls zurück und folgen Sie dem dritten Gang (die Stufen hinauf).

Ist die große Halle eine Sackgasse?

Säubern Sie zuerst die Halle von allen Orks – am gefährlichsten ist der Ork-Krieger. Folgen Sie dann Baal Lukor zu der Wand auf der linken Seite. Teleportieren Sie sich nach der kurzen Unterhaltung auf die andere Seite der Wand und betätigen Sie die Winde, damit Ihr Gefährte zu Ihnen gelangen kann. Im weiteren Verlauf werden Sie von dem Baal angegriffen. Sie müssen ihn nicht besiegen, sondern können auch vor ihm fliehen – aber mal ehrlich, als echter Held sollten Sie sich auch diesem Kampf stellen.

Heilkräuter für YBerion

Wo finde ich die Kräuter?

Erinnern Sie sich an den Standort der Krauternter im Sumpf? – Gehen Sie wieder dorthin. Sollten Sie dort nicht genügend Kräuter finden, waten Sie durch das flache Wasser zu den Inseln in der Nähe der Sumpfhaie. Speichern Sie bei dieser Aktion lieber ab, da Ihr Charakter eventuell noch nicht stark genug ist, um sich gegen die Sumpfhaie zu behaupten.

Das verrammelte Lager

Wie komme ich ins Alte Lager, um die Botschaft zu überbringen?

Gar nicht – treffen Sie sich einfach am Nordtor mit Milten und am Südtor mit Diego. In den Gesprächen erfahren Sie, was vorgefallen ist. Wenn Sie wollen und sich mit den Gardisten anlegen möchten, können Sie dies tun, indem Sie einfach auf die jeweilige Gruppe vor dem Tor zugehen. Aber leicht sind diese beiden Kämpfe nicht! Kehren Sie anschließend gleich wieder ins Neue Lager zurück und erstatten Sie Nefarius, Saturas und Gorn Bericht.

Der Dämonenbeschwörer

Wie gelange ich zu Xardas' Turm?

Seien Sie gewarnt – das Orkgebiet ist wahrlich nur etwas für erfahrene Charaktere. Ihre Spielfigur sollte mindestens Level 16 erreicht haben und wenigstens eine Waffengattung gemeistert haben. Gut trainierte Fernkämpfer können sich das Fortkommen durch die Unmengen an Ork-Hunden, Orks, Beißern, Razor-Sauriern und Feuer-Waranen erleichtern. Nutzen Sie dazu erhöhte Positionen wie Felsvorsprünge, Türme und Ähnliches aus. Xardas' Turm erkennen Sie schon von weitem an seinen dornenförmigen Fortsätzen. Schlagen Sie einen Bogen links um das Gebäude und folgen Sie dem steinigen Bergpfad.

Wie werde ich mit den Golems fertig?

Auf dem engen Felspfad werden Sie auf drei Golems treffen. In Ihrem Inventar sollten eine gute Hammerwaffe sowie einige Feuerbälle und Eiszauber enthalten sein. Erschlagen Sie den Steingolem mit dem Hammer, gegen den Eisgolem helfen die Feuer- und gegen den Feuergolem die Eiszauber. Durchsuchen Sie auch alle Golem-Überreste und nehmen Sie die „Herzen" mit in den Turm.

Soll ich den Flammendämon in Xardas' Turm bekämpfen?

Nein – ausnahmsweise ist dieser Dämon kein Gegner, sondern Ihr nächster Gesprächspartner. Er verlangt von Ihnen einen Test. Da Sie die drei Golems schon besiegt haben, können Sie ihm gleich die „Herzen" als Beweis vorzeigen. Teleportieren Sie sich dann zu dem Magier Xardas.

Der Ork-Schamane

Wo finde ich den Schamanen?

Gehen Sie wieder in die Berge und halten Sie sich östlich. Über dem großen See mit der Turmruine steht ein verlassenes Kastell auf einem Plateau. Dort oben finden Sie den Schamanen, der gerade von Orks attackiert wird. Klettern Sie auf eine der Mauern und beharken Sie die Gegner mit Ihrer besten Fernwaffe. Die Orks können Sie auf der Mauer nicht erreichen und Sie gewinnen den Kampf, ohne verletzt zu werden.

Soll ich gleich zur Freien Mine gehen?

Statten Sie nach Ihrem Gespräch mit dem Schamanen erst noch einmal Xardas einen Besuch ab. Sie erhalten dafür 1.000 Erfahrungspunkte.

Die Befreiung der Mine

An wen soll ich mich im Neuen Lager wenden?

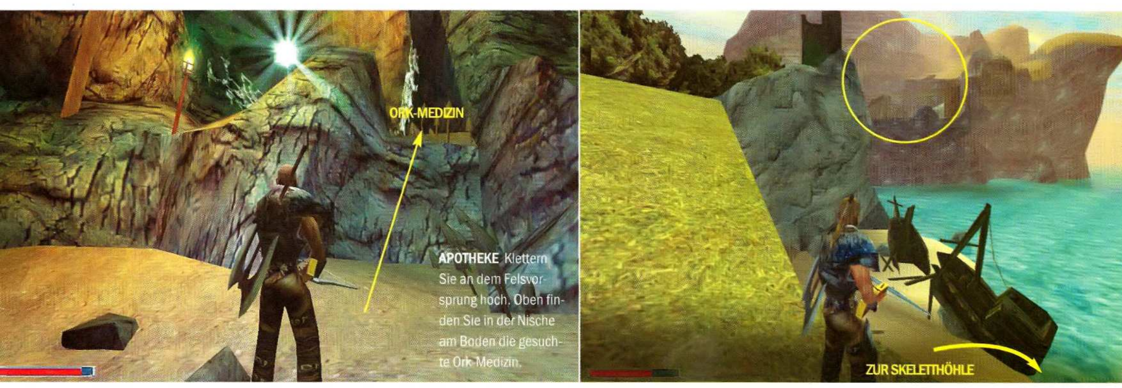
Suchen Sie Riordian auf, er wird Sie informieren und an Gorn verweisen. Gehen Sie mit Gorn in Richtung Mine. Auch wenn es Ihnen umständlich erscheinen mag – den Hinweis, dass der Rüstungsflicker Sie zuvor noch sprechen will, sollten Sie beherzigen. Gehen Sie zu Wolf und unterhalten Sie sich mit ihm über die Rüstungen. Überprüfen Sie, ob Sie ein Rasiermesser im Gepäck haben. Nur damit können Sie die Minecrawler-Panzer abziehen. Sie können ein solches Messer auch bei Wolf erstehen.

Wie gehe ich bei der Mine vor?

Auch wenn Sie zunächst Gorn als Begleiter haben – den Mineneingang müssen Sie alleine säubern. Der Gardist Jackal und seine Begleiter sind nicht ohne. Erledigen Sie am besten zunächst die beiden Gardisten aus sicherer Entfernung mit der Armbrust. Schwächen Sie auch Jackal auf diese Weise und gehen Sie dann auf ihn zu, damit die Dialogsequenz aktiviert wird. Schalten Sie danach Jackal ganz aus. In der Hütte gleich rechts neben dem Minentor befindet sich die Winde. Gorn wird sich danach automatisch zu Ihnen gesellen. Betreten Sie mit ihm die Mine.

Was erwartet mich im Inneren der Mine?

Achtung, Sie werden sofort von Gardisten angegriffen. Laufen Sie schnell auf die Gegner zu und verwickeln Sie diese in den Nahkampf. So entgehen Sie den gefährlichen Armbrustbolzen. Klettern Sie im Eingangsbereich die Leitern hinunter und begeben Sie sich in die finsteren Minecrawler-Gänge. In einem der Tunnel können Sie einige Holzbalken auf einem Vorsprung erkennen. Sie können dort hindurchkrabbeln und landen direkt bei dem gesuchten Ork-Sklaven. Anmer-



APOTHEKE Klettern Sie an dem Felsvorsprung hoch. Oben finden Sie in der Nische am Boden die gesuchte Ork-Medizin.

STRANDSUCHE Außer den Feuer-Waranen finden Sie an der Küste rechts unterhalb des Wracks eine Skeletthöhle, in der Sie haufenweise Erfahrungspunkte fürs Knochenscheppern erhalten.

kung: In der Testversion kam es immer wieder zu Abstürzen, wenn in der Mine ein Schatten eliminiert wurde. Beschränken Sie sich daher lediglich auf die Gardisten, um sicherzugehen.

Wo finde ich die Medizin?

Schauen Sie sich in den nahe liegenden Gängen etwas um. Ein kleiner Felsvorsprung führt in einen kleinen Gang, an dessen Ende der Heiltrank auf dem Boden liegt. Wenn Sie die Mine wieder verlassen, vergessen Sie nicht, Wolf aufzusuchen, um ihm die Panzerplatten zu geben. Sie erhalten dafür 2.000 Erfahrungspunkte und später eine erstklassige Rüstung aus seinen Händen.

Wo finde ich die „Zutaten für das Ulu Mulu"?

Feuer-Warane finden Sie im Norden der Kolonie, am Strand in der Nähe des Schiffswracks oder im Orkgebiet, in der Nähe des Tümpels unterhalb von Xardas' Turm. Einen Troll finden Sie an der gleichen Stelle, an der Sie mit Diego nach dem Fokus-Stein gesucht haben. Sumpfhaie und Schattenläufer sollten Sie problemlos finden (Sumpflager bzw. Wälder).

Der unterirdische Tempel

Wie bereite ich mich am besten auf meine Reise zur Orkstadt vor?

Holen Sie sich als Erstes die Plattenrüstung von Wolf aus dem Neuen Lager ab. Wenn Sie gern zaubern, sind Sie am besten mit Sprüchen beraten, die Untote aus dem Verkehr ziehen. Wenn Sie die Orkstadt betreten, müssen Sie die Ulu-Mulu-Standarte sichtbar tragen, sonst haben Sie den gesamten Orkstamm auf den Fersen. Schauen Sie sich in aller Ruhe im Lager der Orks um. In der Höhle mit dem

FINALE GRANDE Schieben Sie jeweils eins der Gesichter nach oben, um an ein Herz heranzukommen. Gehen Sie auf keinen Fall zum Schläfer hoch. Sie fallen dort sofort in tiefen Schlaf und das Spiel ist vorbei.

„Thron" führt ein Gang in den Kerker hinab. In einer der Zellen liegt ein sehr guter Zweihänder – der Rachestahl (Schaden 92, benötigte Stärke 70). Die Höhle mit dem gesuchten Teleport-Zauber ist in der Nähe des Anbetungsplatzes zu finden. Wenn Sie es sich zutrauen, es mit allen Orks aufzunehmen, und einen Telekinese-Spruch besitzen, können Sie auch die Statue vom Sockel bewegen. Damit sind Sie in der Lage, das Tempeltor zu öffnen.

Letzte Vorbereitungen

Wie gelange ich in den versunkenen Turm?

Kehren Sie mit dem Uriziel-Schwert zu Xardas zurück. Der Magier schickt Sie in den versunkenen Turm, der sich im östlich gelegenen See befindet. Waten Sie ins Innere und schauen Sie nach unten – Sie müssen durch den überfluteten Gang tauchen. Im Turm wimmelt es von Zombies. Durchsuchen Sie die beiden Kammern. In den Truhen finden Sie die gesuchte Formel, eine Rune für das Alte Lager und die wohl beste Rüstung im gesamten Spiel.

Was fange ich mit der Rune für das Alte Lager an?

Wenn Sie wollen, können Sie mit den Gardisten samt Gomez abrechnen. Außerdem können Sie den Schmied Stone aus dem Kerker befreien, der Ihnen zum Dank Ihre Rüstung noch verbessert oder einen Ring schmiedet.

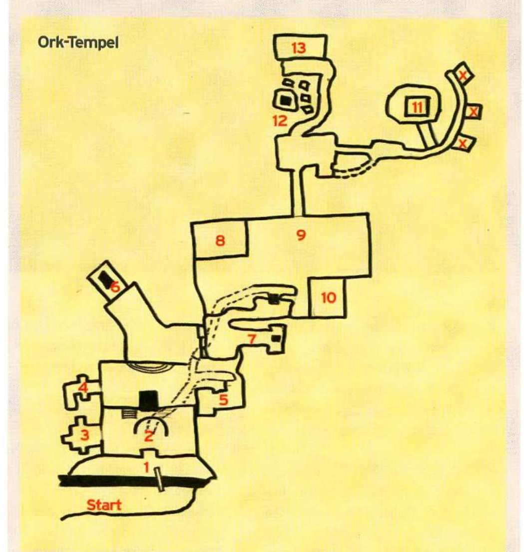
Das Finale

Wo finde ich den Endgegner?

Kehren Sie in den Tempel zurück und suchen Sie den Hohepriester auf. Mithilfe von Uriziel ist dieser schnell besiegt. Im letzten Abschnitt bekommen Sie es mit einer Unmenge an Dämonen und Templern, allen voran Cor Kalom, zu tun. Ihre Fernwaffen leisten Ihnen im Kampf dabei beste Dienste. Wenn Sie alle Templer besiegt haben und im Besitz der fünf merkwürdigen Schwerter sind, müssen Sie nur noch jede der Steinfratzen unterhalb des Schläfers hochschieben. Darunter befindet sich jeweils ein Schläferherz. Sobald Sie ein Herz zerstört haben, erscheint ein Erzdämon, um den Sie sich kümmern sollten, bevor Sie mit der Prozedur weitermachen. STEFAN WEISS

Ork-Tempel

Mithilfe unserer groben Tempelskizze sollten Sie in der Lage sein, die untoten Ork-Priester und das Schwert Uriziel aufzustöbern.



VERSCHACHTELT Nicht nur die Größe, sondern auch die vielen verwinkelten Gänge machen die Orientierung in dem Tempel nicht leicht. Achten Sie daher auf unsere Legende.

Legende:

1	Tempeleingang
2	Tunnel
3	Schalter betätigen (rot, gelb, lila) und Dämonen bekämpfen
4	Linken Schalter betätigen, der rechte löst eine Falle aus
5	Ork-Priester Varrag Kasorg
6	Ork-Priester Varrag Hashor
7	Ork-Priester Varrag Unhilgt
8	auf zwei Wandschalter schießen, der dritte öffnet ein Geheimfach
9	Tempelwächter Gor Baba
10	Mehrere Schalter betätigen und Dämonen bekämpfen
11	(Erst die drei Schalter X betätigen), Ork-Priester Varrag Ruusk, Uriziel
12	Geheimes Grab mit Schaltern, mit Plattform runterfahren
13	Zugang zum Endgegner



SCHALTERSPIELCHEN An dieser Wandtafel finden Sie die Lösung für das erste Schalterrätsel im Tempel. Betätigen Sie die Schalter einfach in der gezeigten Reihenfolge (1 bis 3).



TREFFSICHER Die Hinweistafel verrät die Lösung – schießen Sie mit dem Bogen auf die Wandschalter. Schauen Sie sich nach weiteren Mechanismen um. Damit deaktivieren Sie Fallen und öffnen Türen.

Project: I.G.I.

Wenn Sie eine richtige Herausforderung in Sachen Taktik suchen, sind Sie bei diesem Spiel goldrichtig.

Wenn zum x-ten Mal der Alarm losgeht und Ihr Held in feindlichem Kugelhagel sein Leben aushaucht, ist es Zeit, sich noch einmal mit den Grundlagen der Spionage auseinander zu setzen. Wir zeigen Ihnen, worauf Sie in dem schwierigen Taktikshooter achten müssen.

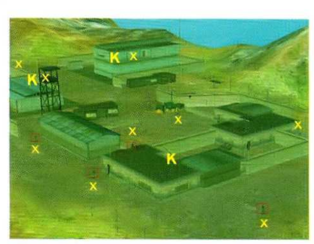
Grundausbildung

Wie verschaffe ich mir am besten Überblick über die Schwierigkeiten des jeweiligen Auftrages?

Gehen Sie nie überstürzt vor. Machen Sie ausgiebig von Ihren Hilfsmitteln (Satellitenkarte und Fernglas) Gebrauch. Sie müssen ein gutes Gespür dafür entwickeln, wie viel Zeit Ihnen bleibt, um zum Beispiel von Punkt A nach Punkt B zu gelangen, bevor patrouillierende Wachen oder die Kameras Sie erfassen und Alarm geben können.

Welche Zoomstufe ist bei der Satellitenkarte am besten?

Verschaffen Sie sich mit der normalen Darstellung nur einen groben Überblick über das Gelände. Die erste Zoomstufe ist am wichtigsten. Sie können immer noch einen recht großen Bereich einsehen, bekommen aber schon die Positionen von Kameras und Wachen angezeigt. Damit lässt sich am besten feststellen, wo sich Lücken in der Bewachung auftun.



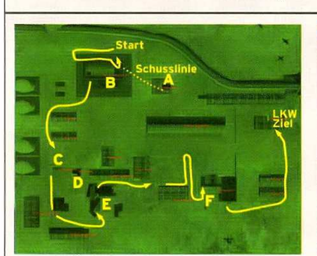
ALLES IM BLICK Von dieser Stelle können Sie jede Menge Gegner (X) und Kameras (K) beobachten.

Was erwartet mich in Gebäuden?

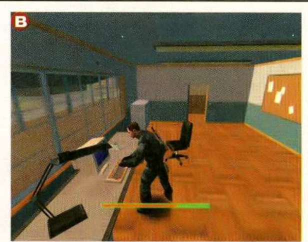
Gehen Sie grundsätzlich davon aus, dass Sie in Gebäuden auf weitere Gegner stoßen,

Mission 1 – Rangierbahnhof

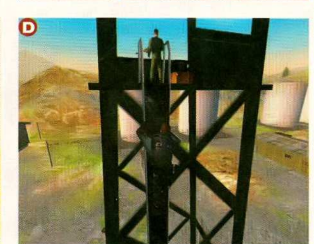
Zusatzinfos: Wenn Sie es richtig anstellen, können Sie die Mission beenden, ohne auch nur einen einzigen Alarm auszulösen. Machen Sie sich auch die Mühe, die Lagerschuppen zu durchsuchen - dort finden Sie unter anderem einige Handgranaten.

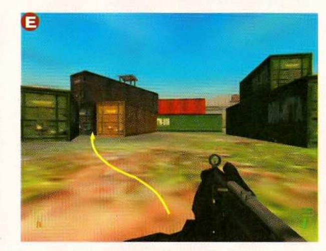














Phase A: Schalten Sie mit der MP5SD3 die Wache auf dem Wasserturm aus. Benutzen Sie dabei den Sekundärmodus der Waffe (Zoom).

Phase B: Im Sicherheitsgebäude sind zwei Wachen postiert! Hacken Sie sich in die Computer ein und deaktivieren Sie die Kameras.

Phase C: Erledigen Sie die Wache im Kontrollpunkt mit einem Schuss durch die Scheibe.

Phase D: Setzen Sie die Wache mit Ihrem Kampfmesser schachmatt. Richten Sie beim Klettern die Kamera so aus, dass Sie erkennen können, wohin der Soldat gerade sieht, um nicht direkt vor seinen Augen den Turm zu betreten.

Phase E: Schleichen Sie sich durch die Container und beobachten Sie aufmerksam den Bereich hinter dem Zaun. Wenn die Luft rein ist, klettern Sie schnell über das Hindernis.

Phase F: Gehen Sie durch das Bürogebäude und schleichen Sie hinter den Kasernen am Zaun entlang, um den LKW zu erreichen.

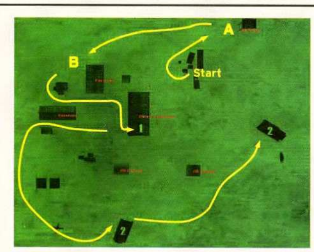
Mission 2 – SAM-Raketenstellung

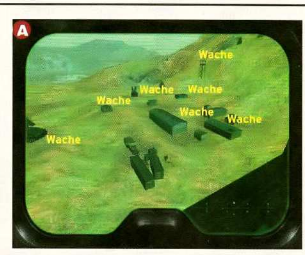
Zusatzinfos: Sie dürfen sich bei diesem Auftrag nicht zu viel Zeit am Startpunkt lassen, da Sie schon nach kurzer Zeit dort von einer patrouillierenden Wache entdeckt werden. Suchen Sie daher Schutz hinter den Containern und beobachten Sie Ihr Umfeld genau.

Phase A: Begeben Sie sich schnell vom Startpunkt weg und klettern Sie auf den nördlich gelegenen Wachturm. Verschaffen Sie sich mit dem Fernglas einen Überblick über die SAM-Stellung.

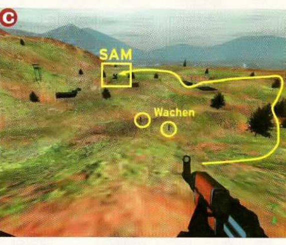
Phase B: Begeben Sie sich vorsichtig zu den gestapelten Kisten (1); von dort können Sie etliche Wachen völlig lautlos mit dem Kampfmesser aus dem Weg räumen. Knöpfen Sie sich dann die Turmwache vor (2) und holen Sie sich die C4-Ladungen und anderes Zubehör aus dem Lagerschuppen (3). Schleichen Sie sich vom offenen Gelände her an das erste SAM-Fahrzeug heran (4). Schalten Sie auch die übrigen patrouillierenden Wachen in der Nähe des zweiten SAM-Fahrzeugs aus, bevor Sie dort die Ladung anbringen.

Phase C: Sie kommen am einfachsten an das letzte SAM-Fahrzeug heran, wenn Sie die Stellung in einem großen Bogen umgehen und sich ihr wieder vom Hubschrauberlandeplatz her nähern. So bleiben Sie vor den Blicken der Wachen im Feld verborgen.









Mit dem Messer gegen die vielen Gegner – geht das?

die Ihnen natürlich nicht vom Satelliten angezeigt werden können. Setzen Sie daher bevorzugt durchschlagkräftige und schnell feuernde Waffen wie das AK-47 ein, wenn Sie Gebäude säubern.

Unterschätzen Sie Ihr Kampfmesser nicht. Der große Vorteil ist das lautlose „Arbeiten" mit diesem Werkzeug. Jeder Gegner, den Sie von hinten erreichen können, sollte mit dem Messer beseitigt werden. Das spart Munition und andere Gegner werden nicht aufgeschreckt.

Lassen sich Gegner weglocken?

Ja, auf jeden Fall. Sie können sich kurz dem Gegner zeigen und warten, bis er Sie anruft oder das Feuer eröffnet. Flitzen Sie dann zu einer geschützten Stelle und aktivieren Sie schnell die Satellitenkarte. Jetzt können Sie genau sehen, ob und wie schnell Sie Verfolger auf den Fersen haben. Kurz bevor die Wachen Sie erreichen, schalten Sie wieder in die Spielansicht und halten Ihre Waffen bereit. Sie können mit dieser Taktik komplette Wachmannschaften einer Basis nach und nach ins Gelände oder hinter Gebäude locken, um sie dort bequem aus der Welt zu schaffen.

Mission 4 - GOTT

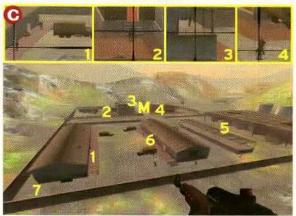
Zusatzinfos: Lassen Sie sich nicht allzuviel Zeit. Sie sollten schon auf dem Turm postiert sein, bevor Ihre Kameraden mit dem Helikopter eintreffen. Achten Sie auch darauf, dass Sie nicht versehentlich auf einen Green Beret schießen.



Phase A: Setzen Sie sofort das Dragunov-Gewehr ein und eliminieren Sie die Wachen (X) bei den Häusern. Die Gegner beim LKW treffen Sie einfach durch die Scheiben.



Phase B: Spurten Sie den Hang bis zum Wasserturm (1) hinab und klettern Sie hinauf. Dort oben haben Sie den idealen Platz, um die Green Berets zu decken.



Phase C: Rechnen Sie bei den markierten Stellen mit Gegnern. Verhindern Sie um jeden Preis, dass die Terroristen das Maschinengewehrnest (M) besetzen.

Lohnt es sich, die verschiedenen Gebäude zu untersuchen?

Von Kasernen können Sie getrost die Finger lassen. In der Regel müssen Sie sich darin nur unnötige Feuergefechte liefern – gewinnen aber allenfalls Munition. Schuppen oder Lagerhallen sind da schon wesentlich interessanter. Sie können dort oftmals Granaten, Minen oder Maschinengewehre finden.

Kann ich mich irgendwo heilen?

Es gibt fast in jedem Level zumindest ein Gebäude, das ein Erste-Hilfe-Zimmer enthält. Dort finden Sie eine Injektionsspritze, mit der Sie sich wieder heilen können.

Was mache ich, wenn einmal Alarm ausgelöst wurde?

Geben Sie nicht sofort auf. Wenn Sie sich schnell genug in Deckung bringen können, kehrt nach geraumer Zeit wieder Ruhe bei den Gegnern ein



HÄNSCHEN, PIEP EINMAL Solche Kisten bieten ideale Versteckmöglichkeiten, um das Treiben der Wachen im Falle eines Alarms zu beobachten, bis sie sich wieder beruhigt haben.

Mission 3 – Militärflugplatz

Zusatzinfos: Bei dem Weg zur ersten Basis kommen Sie an einer Radarstation vorbei. Außer zwei weiteren Gegnern gibt es dort aber nichts zu finden – also sparen Sie sich diese Auseinandersetzung und begeben Sie sich sofort zur ersten Basis.

Phase A: Rennen Sie den Hügel zur Basis hinunter und warten Sie an der Ecke der Mauer ab, bis der Posten sich wieder wegbewegt. Sprinten Sie ihm sofort hinterher und strecken ihn mit dem Kampfmesser nieder, bevor er das Tor erreicht. Bleiben Sie geduckt und huschen Sie durch das offene Tor in die Basis hinein. Achten Sie dabei auf die Wache, die vor der kleinen Garage steht. Erledigen Sie diesen Gegner mit dem Gewehr.

Phase B: Erledigen Sie die Wachen um das Wachhäuschen (1) und knacken Sie dann den Zugang zum Munitionslager. Achtung, darin befinden sich zwei weitere Wachposten hinter den LKWs. Das Tor zu dem Bunkerbereich müssen Sie nicht öffnen.

Phase C: Schleichen Sie im Süden der Basis zunächst unter den Wasserturm. Benutzen Sie Ihre Karte, um einen günstigen Moment zu erwischen, um ungesehen bis zur südwestlichen Ecke vorzudringen. Von hier aus können Sie sich an den Wachen vorbei in den Unterstand schleichen. Verstecken Sie sich hinter den Kisten (1) und huschen Sie durch das Tor und hinter die Garage. Von dort haben Sie den besten Zugang in das Sicherheitsgebäude. Im Keller befindet sich ein Erste-Hilfe-Raum.

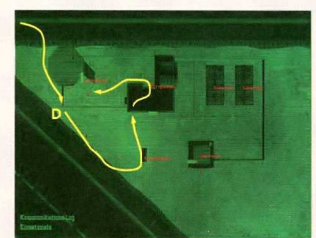
Phase D: Dringen Sie in das Kontrollhäuschen ein und von da in das Bürogebäude. Erleichtern Sie sich die Aktion, indem Sie absichtlich Alarm auslösen und die Wachen nacheinander aus der Basis herauslocken. Verstecken Sie sich hinter einer Mauerecke und fangen Sie die Gegner ab.













und Sie können getrost mit der Mission fortfahren. In den Kontrollpunkten oder Wachlokalen sind oftmals Schalter, mit denen sich der Alarm wieder ausschalten lässt.

Was muss ich über die Kameras wissen?

Auch wenn sie auf der Satellitenkarte als feste Objekte eingezeichnet sind – die Kameras bewegen sich immer hin und her. Nehmen Sie Ihr Fernglas zur Hand und beobachten Sie, welche Bereiche die Kameras überwachen und nutzen Sie die entstehenden toten Winkel aus. Direkt unter einer Kamera sind Sie vollkommen sicher. In aller Regel können Sie die Überwachungsgeräte kurzzeitig deaktivieren. Die dazu nötigen Terminals finden Sie in Kontrollpunkten, Sicherheitsgebäuden oder Wachlokalen.

Feld-Erfahrung

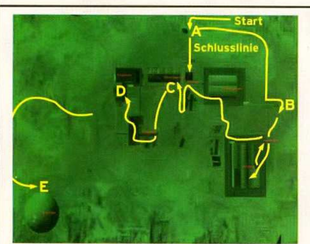
Welche Situationen erwarten mich im Spiel?

Es gibt im Prinzip keine allgemeingültige Musterlösung für eine Mission. Ob und wann Sie Gegner erledigen oder ein Gebäude betreten, hängt im Wesentlichen davon ab, wo sich gerade die Wachen aufhalten und in welche Richtung sie blicken. Darüber hinaus ist Ihre Spielgeschwindigkeit und das Timing Ihrer Aktionen sehr entscheidend. Um Ihnen diesbezüglich ein besseres Bild vermitteln zu können, finden Sie in den verschiedenen Kästen die ersten Missionen genauer beschrieben.

Stefan Weiß

Mission 5 – Radarstellung

Zusatzinfos: Wenn Sie sich ein Opfer ausgesucht haben, sollten Sie pinibel darauf achten, dass Ihr Waffeneinsatz nicht gerade im Blickfeld einer Kamera stattfindet. Andernfalls wird sofort Alarm ausgelöst. Zerstören Sie die Kameras, geht ebenfalls Alarm los.







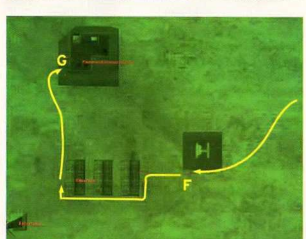
Phase A: Schleichen Sie auf dem Hügel entlang, bis Sie recht nahe am Wachturm (1) sind. Benutzen Sie den Granatwerfer Ihres M16, um damit die Wache außer Gefecht zu setzen. Der Lärm der Explosion schreckt niemanden auf. Ihr zweites Opfer ist die Wache am Eingang (2), die Sie lautlos mit dem Messer niederstrecken können.

Phase B: Dringen Sie in das Wachlokal ein, wenn sich die Kamera weggedreht hat und auch keine Wachen den Hof beobachten. Im Keller des Gebäudes befinden sich außer zwei Wachen eine Desert Eagle nebst Munition und ein Erste-Hilfe-Raum mit einer Spritze. Fahren Sie dann nach oben und schalten Sie die beiden Wachen aus. Außerdem können Sie vom Balkon aus die Patrouille außerhalb des Gebäudes in aller Ruhe ausschalten.

Phase C: Marschieren Sie in den Kontrollpunkt – dort können Sie die Kameras für zwei Minuten deaktivieren. Eilen Sie nun in das kleine Lagerhaus. Darin befinden sich Minen, Granaten und ein Maschinengewehr.









Phase D: Gehen Sie durch das Bürogebäude und schauen Sie sich im Zielgebäude 1 die Tische genauer an. Auf einem der Tische liegt die Zugangskarte.

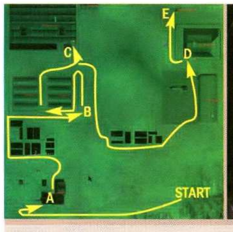
Phase E: Schlagen Sie von der Basis einen Bogen, um die beiden Wachen vor der Radarstation hinterrücks zu überraschen. In der Kuppel sind keine Gegner mehr – Sie können also ganz gemütlich hineinspazieren und Ihre Aktion ausführen.

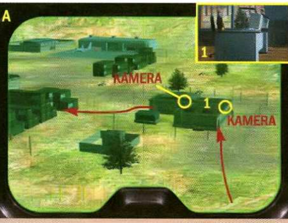
Phase F: Spähen Sie mit dem Fernglas den Landeplatz aus. Warten Sie, bis Wache 2 weg geht und eilen Sie dann nach unten, um unbemerkt Wache 1 zu eliminieren. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie Wache 2 verfolgen und noch hinter den Kasernen erledigen. Setzen Sie für diese Aktion das Messer ein.

Phase G: Warten Sie mit dem Stürmen der Kommunikationszentrale, bis sich die Wachen verzogen haben und schalten Sie diese dann nacheinander mit Ihrem Gewehr aus.

Project: I.G.I.

Im zweiten Teil der Komplettlösung haben wir für Sie die restlichen neun kniffligen Missionen des knallharten Taktik-Shooters gelöst. Seien Sie gewarnt, es liegt ein hartes Stück Arbeit vor Ihnen.







PANZERKNACKER
Für den Fall eines Alarms sind Sie mit der Panzerabwehrwaffe bestens versorgt. Schleichen Sie an der Mauer entlang – dort haben Sie die beste Deckung.

Mission 6 - **Hole Priboi raus**

Zusatzinfos: Die meisten Gegner in dieser Mission halten sich in schwer einsehbaren Bereichen oder Gebäuden auf. Patrouillen gibt es nur wenige. Sie müssen daher oft blitzschnell reagieren, wenn Sie die Gegner zu Gesicht bekommen.

Phase A: Betreten Sie die Basis von südwestlicher Seite. Im Bürogebäude (1) sind mehrere Wachen postiert – also Vorsicht! Vergessen Sie nicht, die LAW-Waffe mitzunehmen. Schleichen Sie dann zu den Containern und weiter an der Mauer entlang. Sollte dabei Alarm ausgelöst werden, bekommen Sie es mit einem Panzerfahrzeug zu tun.

Phase B: Laufen Sie in den Unterstand und setzen Sie dort die Patrouille außer Gefecht. Werden Sie von der Wache bemerkt, versucht diese, den Alarmknopf an der Wand zu erreichen. Handeln Sie also schnell!

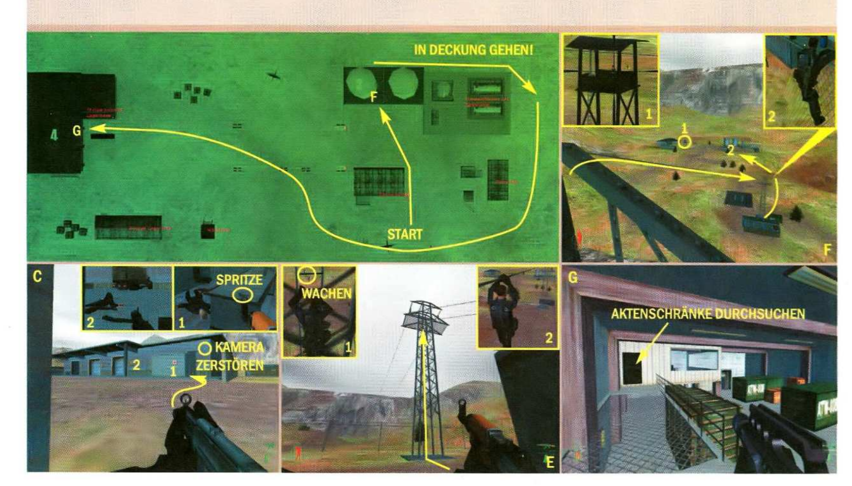
Phase C: Dringen Sie durch den kleinen Nebenraum (1) in die Halle ein. Sie finden dort ein Terminal, Munition und eine Spritze. In der Haupthalle (2) ist ein Schießstand, in dem Sie es mit fünf Terroristen aufnehmen müssen.

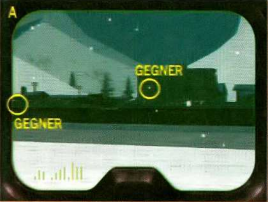
Phase D: Achten Sie auf dem Weg zum Generatorgebäude auf die Wachen beim Hangar. Benutzen Sie am besten das Scharfschützengewehr. Zerstören Sie am Generatorgebäude die Kamera und schalten Sie den Generator ab.

Phase E: Klettern Sie schnell auf den Hochspannungsmast. Beim Hochsteigen laufen drei Wachen aus der Kaserne (1), die Sie am schnellsten mit dem Minimi-MG ausschalten. Rutschen Sie sofort danach an dem Hochspannungsseil entlang (2), bevor weitere Wachen auftauchen.

Phase F: Sobald Sie den nächsten Mast erreichen, erledigen Sie die dort postierte Wache. Mit dem Dragunov-Gewehr können Sie bequem die Turmwache (1) aufs Korn nehmen. Laufen Sie dann geradewegs auf den Zaun des Treibstofflagers zu und klettern Sie rüber (2). Wenn Sie die beiden Sprengsätze angebracht haben, müssen Sie schleunigst Deckung außerhalb des Lagers suchen.

Phase G: Betreten Sie mit aller Vorsicht das Lagerhaus. Hier sind viele Terroristen stationiert. Durchsuchen Sie die Aktenschränke, die sich im unteren und oberen Büro befinden.









Mission 7 - **Grenzübergang**

Zusatzinfos: Sie müssen in dieser Mission ohne den hilfreichen Navigations-Computer auskommen. Darum ist es um so wichtiger, dass Sie Ihr Umfeld ausgiebig und geduldig mit dem Fernglas beobachten, um die Standorte der Gegner herauszufinden.

Phase A: Schalten Sie die Wache am Helikopter aus, schnappen Sie sich das Gewehr und gehen Sie bei den Mauern links der Straße in Deckung, bis der Panzer vorbeigefahren ist. Spähen Sie die Häuser in Ruhe mit dem Fernglas aus. An den Fenstern sind etliche Schützen postiert, die Sie mit dem Dragunov-Gewehr bequem beseitigen können.

Phase B: Hinter der ersten Siedlung müssen Sie sich vor einem Hubschrauber in Deckung bringen. Halten Sie sich bei dem Jeep rechts und verstecken Sie sich in den Hügeln, bis der Helikopter wieder verschwindet. Versuchen Sie, immer den Berg zwischen sich und dem Hubschrauber zu halten - so werden Sie nicht entdeckt.

Phase C: Am Grenzposten können Sie nur auf der Rückseite der Basis in der Nähe des LKWs über den Zaun klettern. Nehmen Sie sich vor den Wachen und Kameras in Acht. Das Tor lässt sich in dem kleinen Kontrollpunkt per Schalterdruck öffnen.

Mission 8 - **Bergung**

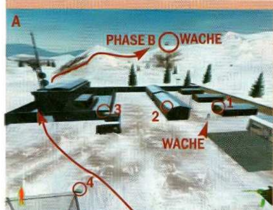
Zusatzinfos: Wie schon in der Mission zuvor müssen Sie ohne Ihren Navigations-Computer auskommen. Kümmern Sie sich in der Startbasis nur um das Sicherheitsgebäude. Den Basisteil mit den Kasernen können Sie bis auf eine Wache ignorieren.

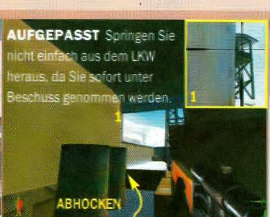
Phase A: Schalten Sie mit dem Dragunov-Gewehr zunächst die Turmwache auf dem linken Berg oberhalb der Basis aus. Danach sind die vier Kameras dran, die den Hof überwachen. Sie müssen dabei darauf achten, dass Sie immer auf diejenige Kamera schießen, die gerade nicht im Blickfeld einer anderen ist, sonst wird Alarm ausgelöst. Gehen Sie dabei nach der gezeigten Reihenfolge (1 bis 4) vor. Die Turmwache auf dem entfernten Berg erledigen Sie am besten vom Wasserturm der Basis aus.

Phase B: Dringen Sie in das Sicherheitsgebäude ein und fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach oben. Im Büro befindet sich an der hinteren Wand links vom Fahrstuhl der Schalter für das Haupttor. Setzen Sie in dieser Etage auch alle Wachen im Gebäude außer Gefecht, damit Sie unbehelligt fliehen können. Im Keller befindet sich außer einer weiteren Wache nichts von Interesse. Verlassen Sie Ihr Gefängnis in Richtung des zweiten Wachturms (siehe Screenshot A).

Phase C: Klettern Sie auf den Wachturm und schalten Sie von dort alle Wachen bis auf die im Munitionslager (4) aus (beim Eliminieren dieses Gegners wird Alarm ausgelöst). Zugang in die Basis erhalten Sie über die kleine Leiter an der Rückseite der Maschinenhalle (1). Schleichen Sie sich dann zum Terminal für die Kameras (2). Dort ist auch ein Erste-Hilfe-Raum zu finden. Aktivieren Sie dann auch gleich den Generator (3), da Sie schon in dessen Nähe sind. Dringen Sie dann durch den Hintereingang des Munitionslagers in die Halle (4) ein, um sich Ihre Ausrüstung wieder zu holen.

Phase D: Pirschen Sie sich vorsichtig an das SAM-Fahrzeug heran. Den Panzer rechts davon können Sie ignorieren. Wenn Sie im Besitz der LAW-Waffe sind, können Sie ihn auch einfach wegblasen. Schalten Sie die Wachen in der Station und auf dem Turm mit dem Dragunov-Gewehr aus. Der Rest ist problemlos zu erledigen. Der Landeplatz des Helikopters ist etwas von der Station entfernt. Mission abgeschlossen.





AUFGEPASST Springen Sie nicht einfach aus dem LKW heraus, da Sie sofort unter Beschuss genommen werden.



Mission 9 - **Raketenbahnhof**

Zusatzinfos: In dieser Mission kommt es unweigerlich zum Alarm, wenn Sie die einzige Kamera am Tor vor dem Zielbahnhof zerstören. Sollte der Alarm losgehen, haben Sie nur noch wenige Sekunden, bevor die Mission gescheitert ist.

Phase A: Zerstören Sie mit dem Granatwerfer von der Anhöhe aus den ersten Turm (1). Wenn Sie das Ende der Brücke erreichen, verfahren Sie mit dem zweiten Turm (2) genauso. Achtung: Die patrouillierende Wache bei dem Kontrollhäuschen wird Sie bemerken. Setzen Sie diese außer Gefecht, bevor sie den Alarm auslöst.

Phase B: Bleiben Sie bei dem ersten Bahnsteig in Deckung und schalten Sie die patrouillierenden Wachen aus. Schleichen Sie sich bis zum Ende des Bahnsteigs und erledigen Sie dann schnell den Scharfschützen auf der kleinen Brücke und holen Sie sich dessen Gewehr.

Phase C: Schleichen Sie am Gleis entlang in Richtung freistehender LKW. Dahinter steht ein MG-Schütze, der sofort zu seinem Unterstand hinläuft, wenn er Sie entdeckt. Benutzen Sie das Kampfmesser, um ihn lautlos zu eliminieren. Laufen Sie dann über die Brücke und deaktivieren Sie unbedingt die Kameras mithilfe des Computers im Bürogebäude.

Phase D: Schleichen Sie sich schnell am Munitionslager vorbei und zum Gittertor hin. Die Wache in dem Turm schalten Sie am besten mit dem Dragunov-Gewehr aus. Sie sollten das Schloss am Tor geknackt haben, bevor die Kameras wieder aktiv sind und sich im Turm verstecken.

Phase E: Warten Sie, bis der Zug eingefahren ist (falls dies nicht schon geschehen ist) und beobachten Sie den Bahnsteig. Erledigen Sie die Wachen mit dem Scharfschützengewehr und eilen Sie zum Zug. Achtung: Unter Umständen kommen weitere Soldaten aus den Kasernen gestürmt. Im Inneren des Zuges müssen Sie noch einige Gegner beseitigen. Benutzen Sie dafür am besten das SPAS12-Schrotgewehr.



Mission 10 - **Schütze Priboi**

Phase A: Laufen Sie in Richtung Tor und warten Sie, bis Priboi die Wache erledigt hat. Dringen Sie in die Basis ein, springen Sie über die Mauer und schalten Sie schnell die beiden Wachen im Unterstand aus. Versuchen Sie, wenigstens eine weitere Wache auf der Rampe und vor allem den Soldaten in der Garage auszuschalten, damit Priboi den Unterstand wohlbehalten erreicht.

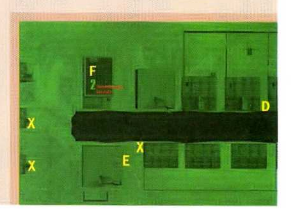
Phase B: Sobald die Patrouille vor dem Lagerschuppen nach rechts geht, müssen Sie schnell hinübereilen und sie eliminieren. Im Schuppen liegen die äußerst nützlichen Haftminen. Achtung, im Schuppen befindet sich noch ein weiterer Gegner!

Phase C: Ziehen Sie Ihr Kampfmesser und dringen Sie durch die Hintertür in das Bürogebäude ein. Sie können unbemerkt alle drei Wachen erledigen und danach in aller Ruhe das Tor öffnen und zum Dorf weitergehen.

Phase D: Bringen Sie schnell an den mit X markierten Stellen je eine Haftmine an der Hauswand an und gehen Sie bei Punkt D in Deckung. Blicken Sie in Richtung Haftminen – so können Sie eventuelle Überlebende der ersten Explosion mit dem Gewehr aus dem Weg räumen.

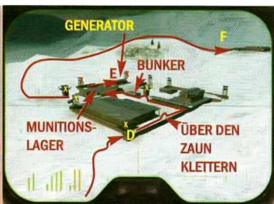
Phase E: Flitzen Sie zu dem mit E markierten Punkt auf der Übersichtskarte und erwarten Sie dort den gegnerischen LKW. Die Soldaten gruppieren sich dahinter – mit einem gezielten Schuss Ihres Granatwerfers sind Sie auch diese Bedrohung schnell los.

Phase F: Laufen Sie mit Priboi in den ersten Stock und gehen Sie gegenüber vom Eingang in Deckung. Fangen Sie dort alle Gegner ab. Wenn Sie noch eine Mine besitzen, können Sie diese im Erdgeschoss anbringen, nachdem Priboi sich in die nächste Etage begeben hat. Folgen Sie dann Priboi, schnappen Sie sich die LAW-Waffe und gehen Sie unter der Treppe in Deckung. Wenn die Luft rein ist, zerstören Sie den Panzer entweder von einem Fenster oder vom Dach aus. Behalten Sie den Treppenaufgang im Auge, bis der Heli eintrifft.









Mission 11 - **Adlernest I**

Phase A: Schleichen Sie sich unbemerkt zur Mauer hinunter. Erledigen Sie die Wache unten am Turm mit dem Messer, wenn sie sich gerade wieder wegbewegt. Schlagen Sie einen großen Bogen, um sich dem Zielgebäude von hinten zu nähern.

Phase B: Schalten Sie die Wachen im Erdgeschoss aus. Sammeln Sie Granaten und Schrotgewehr ein. Die oberen Soldaten können Sie mit einem Granatenwurf ausschalten. Klettern Sie aufs Dach und greifen Sie sich das Gewehr vom Kamin.

Phase C: Gleiten Sie am Seil zum Mast hinunter und schalten Sie die Wachen dort aus. Auch wen Sie dies schon bequemer vom Dach aus hätten tun können – sparen Sie sich die Dragunov-Munition unbedingt für die nächste Station auf.

Phase D: Benutzen Sie das Scharfschützengewehr, um die gezeigten Turmwachen (X) auszuschalten. Dringen Sie dann in die Basis ein und klettern Sie über den Zaun. Schalten Sie die Patrouillen und die Soldaten im Bunker aus und dringen Sie in das Munitionslager ein.

Phase E: Verlassen Sie das Munitionslager durch die Hintertür und spurten Sie zum Generatorraum. Es ist nicht weiter schlimm, wenn Sie dabei Alarm auslösen. Behalten Sie in diesem Fall die Kasernen im Auge und Ihr Sturmgewehr bereit. Verlassen Sie die Basis wieder durch das Munitionslager und begeben Sie sich ins Gelände zur Seilbahnstation (F).

Phase F: Erledigen Sie zuerst die Wache, die am Zaun patrouilliert. Vorsicht: Wenn Sie sich dem Tor nähern, werden in der Regel die Soldaten aus der Kaserne stürmen. Empfangen Sie die Gegner mit einer Salve aus Ihrem Sturmgewehr. In der Basis schleichen Sie sich am Schuppen entlang und dringen Sie in die Station ein, um in die Seilbahn einzusteigen.

Mission 12 - **Adlernest II**

Phase A: Schalten Sie die beiden Wachen bei der Seilbahn am besten mit einer schnellen Gewehrsalve aus und betreten Sie den Tunnel. Wenn Sie eine Tür aktivieren, gehen Sie sofort in die Hocke, um dahinter lauernde Gegner schnell ins Visier nehmen zu können. Der Zugang zum Fahrstuhl wird von zwei Soldaten bewacht, passen Sie also auf.

Phase B: Beseitigen Sie die Wache am Boden und begeben Sie sich in den Turm. Oben können Sie einer Patrouille in Ruhe auflauern (1). Benutzen Sie dann das Dragunov-Gewehr, um weitere Wachen auf den Mauern auszuschalten (2).

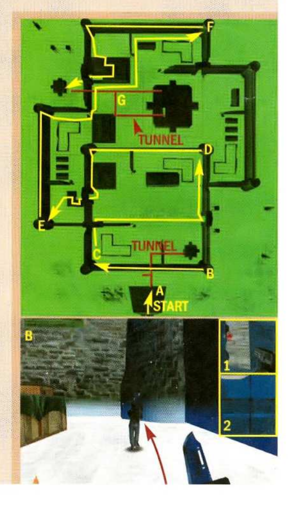
Phase C: Schleichen Sie sich, wie auf der Karte zu sehen, auf der Mauer entlang, um in den nächsten Turm (D) einzudringen.

Phase D: Schleichen Sie auf der Mauer bis zum Turm beim Sicherheitsgebäude hin. Klettern Sie dort runter und passieren Sie den Durchgang, der zum Bürogebäude führt. Begeben Sie sich unentdeckt in den nächsten Turm (E).

Phase E: Wieder auf der Mauer ist Ihr nächstes Ziel der Bereich um das Sicherheitsgebäude. Nutzen Sie das kurze Zeitfenster, um unbemerkt an den fünf Wachen (zwei im Sicherheitsgebäude, drei patrouillieren draußen) vorbeizuschleichen. Wenn Ihnen das zu mühsam erscheint, können Sie die Wachen auch nacheinander aus dem Weg räumen, bevor Sie den nächsten Turm (F) besteigen.

Phase F: Begeben Sie sich in das Munitionslager, in dem drei Gegner postiert sind. Die erste Wache steht gleich hinter der Eingangstür, die beiden anderen halten sich unten in der großen Halle auf.

Phase G: Fahren Sie mit dem Fahrstuhl runter. Der Ausstieg wird von zwei Soldaten bewacht. Betreten Sie nun den zweiten, bewachten Tunnelabschnitt und klettern Sie im Zielgebäude die Leiter hoch, um dort die Mission zu beenden.



Mission 13 - **Nukleare Infiltration**

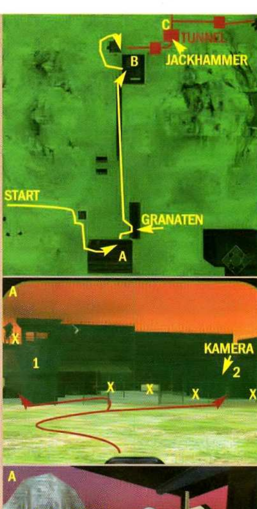
Zusatzinfos: Bei diesem Auftrag müssen Sie erneut zum Teil unterirdisch agieren. Für die Vielzahl der Gegner gegen Ende der Mission sollten Sie unbedingt noch Granaten für das M16, sowie Jackhammer- und Dragunov-Munition besitzen.

Phase A: Beobachten Sie den stark bewachen Eingangsbereich. Zerstören Sie die Kamera mit dem Scharfschützengewehr und warten Sie das kurze Zeitfenster ab, in dem Sie unbemerkt zum Wachturm (1) gelangen können. Schalten Sie die Wache auf dem Turm am besten aus, bevor Sie in die große Lagerhalle (2) rüberflitzen. Wenn Sie das Gebäude durch das offene Tor wieder verlassen, können Sie dort ohne großen Aufwand die patrouillierenden Soldaten aus dem Weg schaffen. Begeben Sie sich zum Wachlokal.

Phase B: Stürmen Sie das Wachlokal und nehmen Sie sich auf jeden Fall die Spritze auf dem Tisch (1) mit. Danach müssen Sie in den Bunker eindringen.

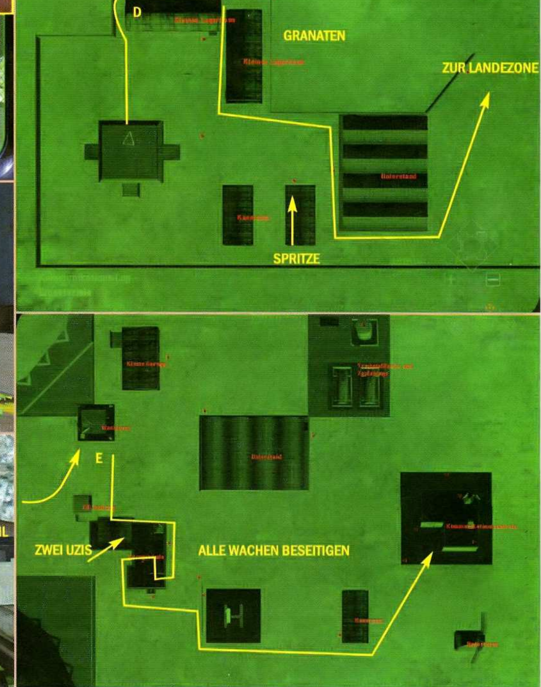
Phase C: Im Tunnel wimmelt es von Soldaten. Öffnen Sie immer kurz eine Tür, geben Sie einen Schuss ab und ziehen Sie sich wieder ein Stück zurück. Der Lärm lockt die Gegner an – achten Sie auf das Türgeräusch und empfangen Sie die Soldaten mit einer Gewehrsalve.

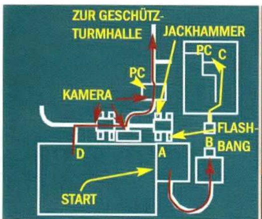
Phase D: Erobern Sie den Wachturm. Von dort können Sie einige lästige Wachen entsorgen. In einem der Lagerhäuser finden Sie weitere Granaten. Wenn Sie das Gelände gesäubert haben, können Sie in Richtung Landezone weitergehen.

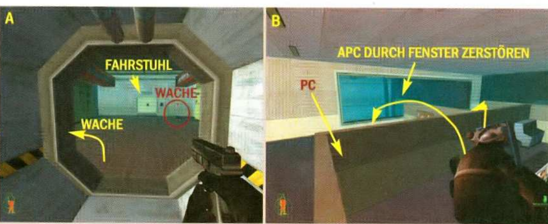


WARENLAGER
Laufen Sie nicht achtlos an dem großen Lagerhaus vorbei. Sie finden dort einige Granaten. Setzen Sie dann Ihren Weg zum Wachlokal fort.









Mission 14 - **Die Bombensuche**

Zusatzinfos: Nehmen Sie sich für diese Mission viel, viel Zeit. Sie bekommen es mit einer Unmenge an Gegnern zu tun und müssen auch noch auf Ihre Satellitenkarte verzichten. Achten Sie auch auf Kameras an den Decken und vor allem auf die gefährlichen Geschütztürme.

Phase A: Begeben Sie sich in die Munitionskammer und rüsten Sie sich dort aus. Der Raum mit dem Fahrstuhl wird von zwei Soldaten bewacht. Passen Sie auf, ein Gegner lauert gleich links hinter dem Durchgang.

Phase B: Schleichen Sie vorsichtig in das Büro hinein und halten Sie sich links. Von der Wand aus können Sie bequem die Wachen mit einigen Handgranaten erledigen. Öffnen Sie dann mit Hilfe des PCs die verschlossene Tür im Startraum. Sobald Sie später die Meldung über das APC-Fahrzeug erhalten haben, können Sie den Panzerwagen ganz leicht vom Büro aus zerstören.

Phase C: Kehren Sie in die Halle zurück, in der Sie gestartet sind. Dort müssen Sie mit mehreren Gegnern rechnen. Wenn Sie damit Probleme bekommen, nutzen Sie die Deckung zwischen den Containern aus.

Phase D: Arbeiten Sie sich zu dem Raum mit dem PC vor, der die Geschütztürme für 45 Sekunden deaktiviert. Passen Sie in den Gängen auf die Kameras auf und nehmen Sie sich unbedingt das Jackhammer-Gewehr mit. Gegenüber des PCs finden Sie weitere Munition und eine wertvolle Spritze. Laufen Sie im Gang dahinter an der Gabelung einfach geradeaus.

Phase E: Sie haben die Wahl - entweder wählen Sie den kurzen aber schwierigen Weg durch den stark befestigten Raum (Granatwerfer einsetzen) oder Sie gehen den langen Tunnel entlang.

Phase F: In aller Ruhe können Sie sich durch den Tunnel rechter Hand zum nächsten Fahrstuhl begeben.

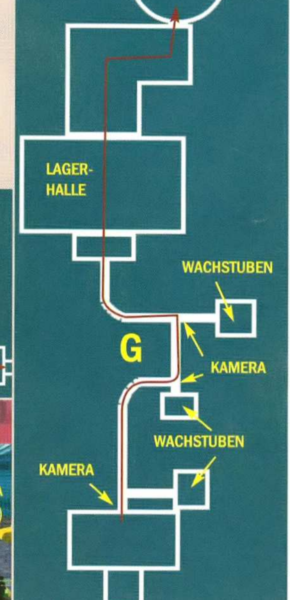
Phase G: Aufgepasst: In diesem Abschnitt hängen wieder einige Kameras an den Decken. Wenn Alarm ausgelöst wird, kommen Gegner aus den Wachstuben hervorgestürmt. In der Lagerhalle stellen sich Ihnen zwei Gegner in den Weg, die den Ausgang bewachen. Ihr Ziel ist der runde Turm. Mit dem Jackhammer-Gewehr lassen sich die Wachen mit je einem Schuss wegfegen. Arbeiten Sie sich so vorsichtig nach unten vor.

Phase H: Flitzen Sie in der Kühlhalle zur Leiter. Oben ist linker Hand ein Kontrollraum, indem Sie das Kühlsystem wieder aktivieren können.

Phase I: Schalten Sie in der Halle mit der Bombe schnell die Patrouillen und vor allem Ekk mit dem Jackhammer-Gewehr aus. Wenn Anya eintrifft, müssen Sie ihr ausreichend Deckung geben. Sie müssen mit mehreren Angriffswellen der Gegner rechnen.

STEFAN WEISS





Stupid Invaders

Hinweise

Im Gegensatz zu anderen Adventures können Sie bei **Stupid Invaders** durchaus folgenschwere Fehler begehen – kurz gesagt: Ihre Figur kann und wird des Öfteren ableben. Um Sie rechtzeitig zu warnen, haben wir einen Totenkopf neben jede Passage gestellt, in der diese Gefahr droht. Wenn Sie das Symbol sehen, speichern Sie den Spielstand. Auch wenn es leicht makaber ist, sollten Sie sich die durchaus amüsanten Varianten des Ablebens nicht entgehen lassen. Der Name ist schließlich Programm – allzu smart sind die fünf Charaktere nun wirklich nicht. Einige Textpassagen sind verkehrt herum gedruckt – das ist kein Druckfehler, sondern durchaus Absicht. Damit Sie sich nicht den ganzen Rätselspaß verderben, stehen die expliziten Lösungen auf dem Kopf.

Flucht von der Erde

Ich bin im Klo gefangen! Was nun?

Schauen Sie sich um. Es gibt hier einige Gegenstände, die Sie an sich nehmen können. Bolok steht vor der Tür – vielleicht sollten Sie einen anderen Weg finden. Irgendwie müssen Sie zum Fenster hochkommen.

Kombinieren Sie das Gorgious-Toilettenpapier mit der Saugglocke. Benutzen Sie Ihre neue „Wurfleine" mit dem Fenster – voilà.

Wie kann ich den Weihnachtsmann retten?

Also, eins steht mal fest: Den Weihnachtsmann gibt es nicht. Also kann man ihn auch nicht retten. Tipp: „Wenn der Abfluss mal verstopft ist ..."

Benutzen Sie den Rohrfreipuster (aus der Toilette) mit dem Schornstein: Problem gelöst!

Ich komme nicht aus der Gruft raus!

Also bitte! So schwer ist das nun wirklich nicht. Es gibt kaum ein Problem, das sich mit Schwefelsäure nicht lösen lässt.

Mit dem Huf den Sarg aufbrechen. Trichter in den Mund vom Zombie stecken und Schwefelsäure rein. Jetzt haben Sie den Schlüssel für das Vorhängeschloss.

Wie komme ich aus dem Keller raus?

Öffnen Sie nicht die Tür – wenigstens nicht, ohne vorher zu speichern. Sie haben hier nur zwei Dinge: einen Lichtschalter und eine riesige Mausefalle. Früher oder später kommt Bolok durch die Tür am Ende der Treppe!

Legen Sie die Falle ans untere Ende der Treppe und schalten Sie das Licht aus.

Im Haus

Das Haus hat neben dem Keller, aus dem Sie soeben gekommen sind, drei Etagen: Erdgeschoss, erster Stock und Dachboden (samt Dach). Schauen Sie sich um und nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Meiden Sie den Raumschiffraum (mit dem Loch in der Tür – Dachboden) – dort wartet Bolok auf Sie.

Ich habe das Haus abgesucht. Und jetzt? Ich komme nicht weiter!

Untersuchen Sie mal den hinteren Raum des Dachbodens (dunkler Raum) genauer. Am Fenster ist ein Loch. Da muss was rein! Na? Immer noch nicht gefunden? Dann schauen Sie sich die ganz dunkle Ecke mal genauer an!

In der dunklen Ecke gibt es einen Tritschalter, der eine Lampe anmacht. Jetzt die Kiste benutzen, draufsteigen und die Kurbel vom Regal nehmen.

Da sitzt ein gehässiger Storch auf dem Schornstein!

Genau! Der sitzt auf dem geheimen Eingang zum Raumschiffraum. Leider lässt sich der gefiederte Widerling nicht so einfach von seinem Platz vertreiben. Sie sollten einige Gegenstände gefunden haben, mit denen Sie dem Vieh im wahrsten Sinne des Wortes Dampf unterm Hintern machen können.

Legen Sie die Rakete (Garage – Erdgeschoss) in den Kamin im Kaminzimmer (Erdgeschoss). Das nötige Feuerzeug finden Sie in einer Schublade in der Küche.

Hurra! Ich bin im Raumschiffraum!

Halt! Stopp! Nicht zu früh freuen! Da steckt jemand im Schrank! Sie brauchen etwas sehr Dehnbares. Waren Sie in Candys Zimmer? Haben Sie im Kleiderschrank gesucht?

Benutzen Sie die Unterhose (unglückliche Übersetzung – es handelt sich um eine Strumpfhose) mit dem Schrank. Gehen Sie in den Garten (Zugang über die Küche im Erdgeschoss) und binden Sie das Ende der „Leine" an den Rasenmäher. Rasenmäher marsch und schon ist der Bösewicht vorübergehend lahm gelegt.

Wie enteise ich meine Freunde?

Hier helfen wieder nur die Utensilien von Candy weiter. In ihrem Zimmer gibt es eine abgeschlossene Schublade. Suchen Sie im Badezimmer nach dem dazugehörigen Schlüssel. Um genügend „Reichweite" zu haben, brauchen Sie eine Verlängerung!

In der Waschmaschine finden Sie einen Schlüssel, der Candys Schublade öffnet und Ihnen einen Föhn beschert. Jetzt benötigen Sie nur noch das Verlängerungskabel aus dem Fernsehraum.

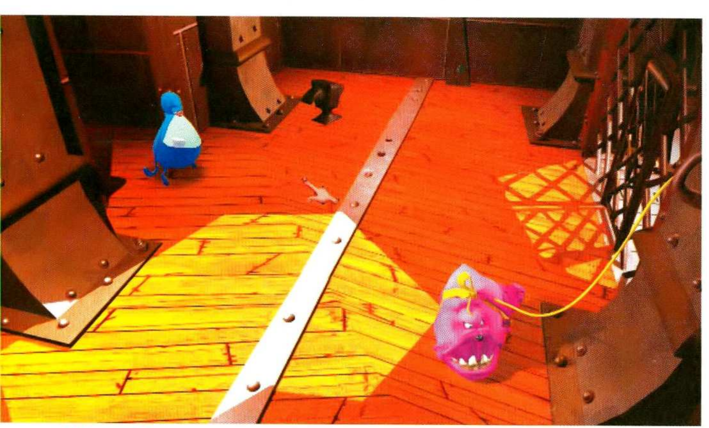
Auf der Suche nach Kuh-Dung

In der Rolle von Gorgious und Candy müssen Sie Kuhmist für das Raumschiff besorgen. Auch wenn Sie direkt neben einer riesigen Dung-Fabrik landen, heißt das nicht, dass Ihre Aufgabe leicht wird.

Da ist ein Kanaldeckel – wie kann ich ihn öffnen?

Geduld! Haben Sie sich die Baby-Hühner mal genauer angeschaut? Gut, dann wissen Sie ja nun, dass die Viecher sehr allergisch auf direkte Ansprache reagieren. Wenn Sie den Screen mit dem Kanaldeckel wieder verlassen, erscheint „Huhnzilla". Was bei Babys funktioniert, geht auch mit Riesenhühnern.

Sprechen Sie einfach Huhnzilla an – der Weg ist frei und obendrein erscheint Candy.



OBACHT GEBEN, LÄNGER LEBEN
Dieser pinke Köter ist brandgefährlich. Er verschlingt einfach alles, was Sie ihm vorwerfen. Damit Sie passieren können, müssen Sie das richtige „Futter" finden.

Sie übernehmen kurz die Kontrolle über Candy. Es gibt nur einen Weg und die Ärmste landet im Liebesnest bei Nelson. Während Candy sich nun sehr zweifelhaften Freuden hingibt, muss Gorgious die Lage klären.

Wie komme ich an den Dung-Hammer?

Im Büro finden Sie jede Menge Dung-Skulpturen. Uns interessiert jedoch nur der Hammer auf der kleinen Bühne. Vorsicht: Sein Besitzer hat das „Kunstwerk" nicht unbewacht gelassen. Sie brauchen dringend eine Panzerung!

Und wie um alles in der Welt komme ich an eine Panzerung?

Im Vorraum steht ein großer Topf. Er ist leider zu schwer für den kleinen Gorgious. Machen Sie ihn leichter und sich dabei schwerer.

Mit der Kelle wenigstens zwei Mal Suppe aus dem Topf schöpfen – Gorgious scheint's zu schmecken. Jetzt können Sie den Topf nehmen und beim Hammer als Schutz gegen die Selbstschussanlagen benutzen. Am besten das gute Stück gleich mal an der nervigen Henne ausprobieren!

Ich bin bei einem Schweißer! Wie komme ich an die Gasflasche?

Höflich fragen bringt hier nichts. Wenn Sie das Objekt der Begierde einfach so an sich nehmen, handeln Sie sich ganz schnell eine neue Frisur ein – unangenehm! Versuchen Sie es stattdessen lieber mit der altbewährten Methode, an etwas heranzukommen: rohe Gewalt.

Ziehen Sie dem Schweißer mit dem Dung-Hammer eins über die Rübe!

Was hat es mit dem rosa Hund auf sich? Und wie komme ich an dem Mistvieh vorbei?

Testen Sie zunächst einmal mit der Holzbohle und dem Amboss die Aggressivität des Tieres aus. Aus diesem Experiment lassen sich zwei Erkenntnisse ableiten: 1) Das Tier frisst alles, was man ihm vorwirft. 2) Solange der rosa Fleischklops da sitzt, kommen Sie nicht lebend an ihm vorbei. Sorgen Sie dafür, dass er „in die Luft geht".

Werfen Sie dem Köter die Gasflasche zum Fraß vor!

Ich bin im Abstellraum. Was soll ich hier?

Der Hund war schließlich nicht umsonst da. Schnappen Sie sich das Skateboard. Schließlich weiß man nie, wofür man so was mal braucht. Im hinteren Teil des Raumes müssen Sie auf die Kisten steigen. Leider ist Gorgious dafür zu klein. Sie brauchen eine Art Treppe.

Stellen Sie die Hundehütte vor der Kiste ab – jetzt kommen Sie an die Winde.

Okay – ich habe alles, nur keinen Kuhmist!

Ohne Kuh kein Mist. Plaudern Sie ein wenig mit den Kühen an der Außenwand des Silos. Eine sollte anders als der Rest sein. Sie suchen nach einer Möglichkeit, eine der Kühe aus dem Silo zu zerren.

Eine Kuh trägt einen Nasenring. Mit der Winde können Sie das Tier aus seinem Loch ziehen.

Toll – jetzt steht hier eine Kuh rum und ich kann sie nicht bewegen!

Haben Sie schon mal Möbelpackern beim Transport eines Klaviers zugeschaut? Genauso machen Sie's auch!

Stellen Sie die Kuh auf das Skateboard! Schieben Sie das Tier in den nahen Fahrstuhl und bringen Sie es mit dem Kran nach unten.

Ich bin immer noch beim perversen Nelson gefangen!

Sehen Sie sich um! Nelson schläft. Im Badezimmer sollten Sie zwei nützliche Gegenstände finden. Außerdem gibt es bei Nelson auch noch eine Bar – dort sammeln Sie den aufblasbaren Sessel ein. Sie dürfen keinen Lärm machen, wenn Sie das Appartement verlassen!

Benutzen Sie das Massageöl aus dem Badezimmer mit der Tür – jetzt können Sie diese geräuschlos öffnen.

Ich finde keinen Ausgang! Wo geht's hier weiter?

Von Nelsons Appartement geht es nach links und im nächsten Screen nach vorne. Hier gibt es einen Teil des Bodens, der anders aussieht. Stellen Sie den Sessel dort ab und machen Sie sich's gemütlich.

Mit der Rasierklinge aus Nelsons Badezimmer (Schublade) kommt Candy so richtig in Fahrt!

Ich bin an einem ekelhaft grünen Aquarium!

Hier sollten Sie zunächst den Staubsaugerschlauch an sich nehmen. Gehen Sie dann weiter in die Küche. Den schwer beschäftigten Sushi-Koch sollten Sie lieber nicht ansprechen. Da sich Candy weigert, ohne ihren Bikini in das Aquarium zu hüpfen, nehmen Sie den Tauchanzug. Unter Wasser kommen Sie zum gelben U-Boot. Bitte denken Sie daran: Candy weiß vielleicht, wie man Raumschiffe repariert, kennt sich aber nicht mit U-Booten aus.

Lassen Sie die Finger von den Hebeln und schnappen sich stattdessen lieber den Kugelfisch. Legen Sie diesen zu den anderen Fischen beim Koch! Sammeln Sie noch schnell den Eimer neben dem Kühlschrank ein. Im Fahrstuhl auf die „2" drücken.

Der eiserne Vorhang ist nicht weit genug auf.

Also bitte! Gehen Sie halt einfach weiter – ist ja nicht so, als gäbe es hier unendlich viele Wege. Kennen Sie **Krieg der Sterne?** Drücken Sie mal auf den roten Knopf im nächsten Raum. Ausnahmsweise sterben Sie hier nicht.

Nehmen Sie im nächsten Raum unbedingt das Chili mit.

Ich habe Gorgious wieder gefunden! Wie komme ich nun an Kuh-Dung?

Sie brauchen den Traktor, warmes Chili und eine Möglichkeit, um das wertvolle Gut aufzufangen. Mit dem Mechaniker am Traktor verfahren Sie in gewohnter Manier: brutal (Knopf drücken!). In der Küche steht ein Gasherd, den Sie flottmachen müssen. Nach dem geeigneten Behältnis sollten Sie auch in der Küche suchen.

Schrank in der Küche öffnen, Staubsaugerschlauch benutzen, Gaszylinder aufdrehen und Chili erwärmen. Neben dem Kühlschrank steht ein Eimer. Jetzt kann die Kuh – na Sie wissen schon ...

Area 52

Leider sind alle fünf Charaktere nunmehr in der Gewalt des bösen Doktor Sakarin. Sie müssen für die Rettung sorgen. Innerhalb des Kapitels spielen Sie nochmals alle Figuren.

Was stelle ich im Knast an?

Sie können Ihren Freunden hier nicht helfen. Verlassen Sie den Zellblock und gehen Sie die Brücken entlang bis zum Fahrstuhl. Sie kommen nur in der ersten Etage weiter. Gehen Sie als Erstes in den Gasraum links. Dort nehmen Sie die leere (grüne) Flasche. Die andere Tür führt Sie in den Sektionssaal (nicht nach unten gehen!). Sie erinnern sich, dass die Wissenschaftler ausnahmslos bierernst sind. Unternehmen Sie etwas dagegen!

Füllen Sie die Flasche mit Lachgas (rechts). Die Flasche jetzt im anderen Raum ganz links benutzen.

Wie geht es jetzt weiter?

Haben Sie Igor durchsucht? Sie sollten zwei neue Gegenstände haben. Jetzt denken Sie mal scharf nach, wo diese zum Einsatz kommen könnten. Sind Sie schon in Etage 3 gewesen?

Benutzen Sie Igors Fuß mit dem Fußabtaster.

Wie komme ich aus der Zelle?

Vielleicht verstehen Sie die Fliege nicht – Candy scheint jedoch der Fliegensprache mächtig zu sein. Plaudern Sie ein wenig. Sie gelangen zum Haus eines Roboters. Suchen Sie nach einer geeigneten Verkleidung!

Sprechen Sie so lange mit der Fliege, bis diese Sie mitnimmt. Benutzen Sie den weiblichen Roboter rechts von der Hütte.

Ich stecke fest!

Säure tut selbst Aliens nicht gut – also Finger weg. Suchen Sie lieber in den sterblichen Überresten nach nützlichen Gegenständen. Sie sollten drei Dinge finden – ein „Behältnis" und die Zutaten für eine Art Wurfanker.

Kombinieren Sie die Gedärme mit dem Knochen. Den Schädel mit der Säure benutzen. Jetzt können Sie Ihren Wurfanker benutzen, um in das Rohr zu kommen. Die Säure benötigen Sie für das Stahlgitter.



FEINE LADY Endlich haben Sie eine Kuh. Ohne weiteres kommen Sie aber nicht an die Sch ... Sie brauchen erst eine Büchse warmes Chili und ein geeignetes Behältnis.

Wie komme ich aus dem Kühlraum raus?

Steigen Sie nach oben. Sie müssen irgendwie das große Tor öffnen. Der Fleischerhaken hat damit nur indirekt zu tun. Sie können mit ihm das Gasrohr aufschlagen. Jetzt fehlt nur noch der zündende Funke.

Schlagen Sie mit dem Fleischerhaken gegen das große Tor – der Funke löst eine gewaltige Explosion aus.

Mir wird der Weg von Möbeln versperrt.

Besorgen Sie sich zunächst die Axt. Da die großen Möbel keine Angst vor Ihnen haben, müssen Sie auf gute, alte Mafia-Art dem Schwächsten drohen.

Bedrohen Sie den Hocker mit der Axt. Dann ist der Weg frei.

Die Fliege versperrt mir den Weg!

Das liegt daran, dass Sie Ihren Flug noch nicht bezahlt haben. Suchen Sie mal bei Ihrem letzten Liebhaber. Der versteckt sein Geld auf altbewährte Art und Weise. Zum Dank für die großzügige Bezahlung nimmt Sie die Fliege noch ein Stückchen mit.

Das Geld liegt unter dem Couchkissen.

Was hat es mit den Teleportern auf sich?

Jede Kammer hat eine Nummer. Wenn Sie bei Kammer 1 anfangen, können Sie schnell das System hin-

ter der Sache erkennen. Kammer 1 bringt Sie zu Kammer 2. Wenn Sie erneut Kammer 2 benutzen, kommen Sie nicht vom Fleck. Tipp: Rechnen, 1. Klasse.

Die nächste Kammernummer ist immer die Summe der beiden vorherigen. 1 bringt Sie zu 2, weiter geht's in Kammer 3 (1+2=3). Diese bringt Sie in Kammer 5 (3+5=8 also weiter in Kammer 8). Schließlich landen Sie in Kammer 21.

Ich bin in einer Kommandozentrale.

Wenn Sie den Teleporterkreis betreten, finden Sie einen roten Knopf (Fußpedal benutzen), der eine geheime Tür öffnet. Leider schließt sich diese Tür immer dann, wenn Sie gerade davor stehen. Tipp: Suchen Sie etwas Schweres, um den Schalter unten zu halten. Sie haben noch einen unbenutzten Gegenstand im Inventar.

Sie müssen in den Knast zurückkehren und dort mit der Karte von Igor den Backstein-Alien befreien. Diesen legen Sie dann auf den Schalter.

In dem Geheimraum ist ein Spiel mit vier Lampen. Was ist das?

Also bitte. Haben Sie nie was vom legendären SENSO gehört? Das ist ein Spiel für Kinder. Na? Drauf gekommen? Prima.

Einfach die Sequenzen nachspielen.

Ich bin in einem Riesen-Bad.

Die Dusche hilft Ihnen nicht weiter. Das Stichwort lautet: Toilettentieftaucher. Sie gelangen in ein riesiges Labyrinth – im Schnitt werden Sie 10 bis 15 Minuten damit beschäftigt sein, den „Ausgang“ zu finden. Sorry, es gibt kein System. Sie müssen schon selber suchen. Irgendwann treffen Sie dann auf eine Schnecke, die Sie zum Ausgang bringt. Dort fressen Sie ein Alien.

Wie komme ich an dem Ventilator vorbei?

Sprechen Sie mit dem Roboter. Eine Fußmassage bringt ihn dazu, seine Metallschuhe auszuziehen. Der Weg ist frei. Wenn Sie auf der anderen Seite sind, müssen Sie den Roboter wieder aus dem Ventilator befreien.

Ich steh in der Wüste!

Verlassen Sie das Bild nach rechts. Gehen Sie zum großen Berg und benutzen dort das Sprechrohr.

Ich sitze in einem Toaster fest!

Gehen Sie schnell nach unten und benutzen die Feder. Per Teleporter geht's dann in einen großen Raum voller Zahnräder. Hier sei nur gesagt: Gehen Sie nach oben und lösen Sie die Blockade.

Sie müssen etliche Leitern und Fahrstühle nehmen, nur um eine Ratte zu befreien. Gehen Sie anschließend wieder nach unten und drücken den grünen Knopf. Verlassen Sie dann den Raum.

Sie spielen kurz Stereo. Verlassen Sie den Raum nach links.

Der Berg ist auf. Und nun?

Die Wüste ist neun mal neun Felder groß und im Osten durch einen Zaun abgegrenzt. Wenn Sie die Einöde in einer anderen Richtung verlassen, sterben Sie. Sie müssen zwei Gegenstände finden und zum Berg zurückkehren.

Verlassen Sie den Screen nach unten und dann nach rechts. Totenkopf: 2 Süd, 1 Ost. Von der Wippe zum Schlauch: Bild nach links verlassen und dann 5 West, 2 Nord. Vom Schlauch zur anderen Seite des Bergs: 6 Ost, 1 Nord, 1 West.

Wie komme ich nach unten?

Bungee! Leider ist das „Seil“ ein wenig zu lang. Sie müssen es kürzen.

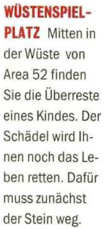
Totenkopf mit Schlauch benutzen, um das überflüssige Ende abzuschneiden. Unten angekommen, befreien Sie Ihre Freunde.

Was mache ich jetzt? Meine Freunde werden bedroht!

Versuchen Sie, die Rakete startklar zu machen. Sie haben keinen Sprit.

Verlassen Sie die Rakete auf keinen Fall durch die Eingangstür. Gehen Sie ganz nach unten und benutzen den Fahrstuhl. Zurück kommen Sie mit einem Fass Sprit, das Sie in die Rakete pumpen. Dann zurück in die Rakete, im Maschinenraum das Rad drehen, noch eine Etage nach oben und den Schalter ziehen. Jetzt ganz nach oben und „Ignition“.

FLORIAN WEIDHASE



WÜSTENSPIELPLATZ Mitten in der Wüste von Area 52 finden Sie die Überreste eines Kindes. Der Schädel wird Ihnen noch das Leben retten. Dafür muss zunächst der Stein weg.



Summoner

Mit Summoner präsentiert THQ eine riesige Spielwelt. Unsere allgemeinen Tipps verschaffen Ihnen einen Einstieg und zeigen, mit welchen Quests Sie beginnen können.

Orientierungshilfe

Was muss ich bei meinen Reisen beachten?

Wenn Sie sich über die Weltkarte bewegen, sollten Sie Ihren Charakter möglichst aus den Zufallskämpfen heraushalten. Bewegen Sie sich rennend von einer Stadt zur anderen, so sinkt die Chance, in einen Kampf zu geraten. Sobald Ihr Charakter die ersten Skill-Punkte erlangt hat und dadurch besser im Kampf geworden ist, sollten Sie hingegen die Zufallskämpfe reichlich nutzen. Ihre Charaktere haben so eine erstklassige Möglichkeit, schnell höhere Levels zu erreichen. Greifen Sie Ihre Feinde von hinten oder von der Seite an.

Wie gehe ich in den Ortschaften vor?

Bewegen Sie sich langsam durch die Schauplätze und nehmen Sie sich viel Zeit, alle Winkel zu erkunden. Überall, wo Fässer, Kisten oder Brunnen sind, lohnt sich ein Klick mit der Aktionstaste. Dadurch finden Sie nützliche Gegenstände. Achten Sie bei den Häusern darauf, ob Schilder davor hängen. Diese Gebäude sind in der Regel Läden. Die anderen Häuser lassen sich, bis auf wenige Ausnahmen, nicht betreten. Schreiben Sie sich auf, wo Sie Gegenstände gefunden haben. Wenn Sie den gleichen Ort später im Spiel erneut besuchen, sind oft an den gleichen Stellen neue Gegenstände versteckt.

Welche NPCs sind wichtig?

Im Prinzip müssen Sie sich „nur" mit den NPCs unterhalten, über deren Köpfen beim Näherkommen eine rote Sprechblase mit Ausrufezeichen erscheint. Mit diesem Erkennungszeichen sind Händler und Auftraggeber leicht aus der Vielzahl an Personen herauszufiltern.

Muss ich meine Charaktere immer manuell heilen?

Solange Sie sich in einem Kampf befinden, müssen Sie schon selber den Lebensbalken Ihrer Recken im Blick behalten. Merken Sie sich, dass ein Kampf automatisch unterbrochen wird, wenn Sie auf Ihr Inventar zugreifen. Wenn Sie nach einer Schlacht recht angeschlagen sind, können Sie sich das Heilen allerdings sparen. Beim Wechsel auf die Weltkarte oder beim Betreten eines neuen Ortes ist Ihre Party automatisch wieder vollständig geheilt.

Charakterentwicklung

Wie soll ich meine Helden trainieren?

Die vier Helden, die Sie im Laufe des Spiels steuern, sollten Sie unterschiedlich fortbilden. Für die Hauptfigur Joseph sind die Skills „Swords" und „Heal" sehr wichtig. Vernachlässigen Sie aber auch „Push" und „Dodge" nicht. Flece sollten Sie zur Spezialistin für „Bows", „Picklock" und „Appraise" weiterentwickeln. Bei Rosalind empfiehlt sich ein Schwerpunkt in allen Magie-Skills und „Heal". Jekhar ist schlichtweg eine Kampfmaschine – spezialisieren Sie ihn in „Axes" und „Blunt-Waffen". Sie sollten immer ein oder zwei Skill-Punkte in Reserve haben, um so eine neu erworbene Waffe, für die Ihnen ein Skill-Punkt fehlt, auch gleich benutzen zu können.

Spielstart

Was mache ich in Masad?

Sie können sich hier ausgiebig mit der Steuerung vertraut machen, Ausrüstungsgegenstände finden und sich im Kampf üben. Nutzen Sie unsere Karte, auf der die wichtigsten Orte gekennzeichnet sind. Hauptziel ist das Erreichen der Anlegestelle im Südosten des Dorfes. Sie müssen dort einen Barbaren-Krieger besiegen.

Lohnt sich ein erneuter Besuch in Masad?

Bevor Sie sich auf den Weg nach Lenele machen, können Sie Masad erneut betreten. Sie werden feststellen, dass nun weitere Soldaten das Dorf unsicher machen. Außerdem können Sie neue Gegenstände in den Kisten und Fässern finden. Generell gilt für das gesamte Spiel,



LEGENDE:	
1	Start
2	Aesik (Quest)
3	Madrah
4	Laekho
5	Spruch „Revive"
6	Hose (Blue Pants)
7	Nath, Khag, Uvala
8	Recovery Tonic, Endgegner „Barbarian"
9	Boot
10	Trank (Tristan's Libation), Handschuhe (Cloth Gloves)



LEGENDE:

1	Eingang	7	Carcela, Waffenhändler, Spruch „Icicle Rune“
2	Händler	8	Schmuggler, Zugang zur Kanalisation (Sewers)
3	(Quest)	9	Beelon (Quest)
4	Zum Marktplatz (Market)	10	Durgan (Quest)
5	Crazy Iven (Hinweis auf 6)		
6	Schwert auf Podest (Fiery Falchion)		

das beim erneuten Betreten eines Ortes wieder alle Monster da sind. Nutzen Sie dies zum Sammeln von Erfahrungspunkten aus.

Lenele – Außenbezirk

Wie gehe ich in Lenele vor?

Diese Stadt ist riesig und Sie können hier alleine fürs Erkunden etliche Spielstunden einplanen. Mithilfe unserer Karten der ersten Orte, die Sie in Lenele besuchen, dürften Sie keine Probleme haben, an lukrative Quests zu gelangen.

Was hat es mit Iven auf sich?

Der Bettler möchte Ihnen lediglich einen Hinweis auf eine versteckte Waffe geben. Sie finden auf dem Podest mit den hängenden Fischen (nördlich von Iven) eine gute Anfängerwaffe (Fiery Falchion).

Wie löse ich die Aufgabe von Ragneli?

Verlassen Sie Lenele und laufen Sie im Kreis um die Stadt. Sie müssen die richtige Zufallsbegegnung abwarten. Im Gespräch mit Zane haben Sie zwei Möglichkeiten: Wenn Sie ihm wahrheitsgemäß antworten, können Sie Zane im Verlaufe des Gesprächs einfach den Bogen abschwatzen. Sagen Sie ihm, dass Sie ihn und seine Männer in Ruhe lassen und Sie bekommen kampflos den gesuchten Bogen. Wenn Sie an den Erfahrungspunkten im Kampf interessiert sind, können Sie Zane und seine Leute auch angreifen. Unerfahrene Charakter könnten dabei aber ihre erste Schlappe erleben (abspeichern).

Wo befindet sich Durgans Ohrring?

Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie diese Quest nicht sofort lösen können – die Suche nach dem Schmuckstück zieht sich fast durch das gesamte Spiel. Sie müssen als Erstes Ivas in der Altstadt aufsuchen. Sprechen Sie danach mit Gebbin, der sich in der Nähe vom Gefängnis herumtreibt. Den Händler Agilo, an den er Sie verweist, finden Sie auf dem Marktplatz. Er verweist Sie an seine Frau Dama, die sich ebenfalls auf dem Markplatz aufhält. Sie finden sie in der Regel auf dem großen Platz im Süden. Von ihr erfahren Sie, dass angeblich ein gewisser Torras den Ring erhalten hat. Der nächste Ansprechpart-

ner ist Humbus, der Rattenfänger. Sie finden ihn im Adelsbezirk. Wenn Sie später in Eleh sind, suchen Sie Chengdai auf. Die nächste Station in dem Puzzle ist Wolong – dort müssen Sie mit Likai reden. Likai ist am Zugang zum Marktplatz zu finden. Belügen Sie Likai im Verlaufe des Gesprächs und er händigt Ihnen den Ring aus.

Wo muss ich die Samen von Beelon abliefern?

Reisen Sie nach Khosani und besuchen Sie den Händler Elarh. Sie können die Belohnung für den Samentransport auf bis zu 1.000 Goldstücke hochhandeln. Wenn Sie einen höheren Betrag fordern, werden Sie nur 500 Goldstücke erhalten.

Lenele - Marktplatz

Wenn soll ich hier zuerst aufsuchen ?

Wenn Sie der Straße südlich folgen, werden Sie auf Jekhar treffen. Später wird er sich Ihrer Gruppe anschließen. Hinter der Brücke hält sich Earis auf. Wenn Sie in Masad mit dem sterbenden Aesik gesprochen haben, können Sie nun das Schwert loswerden und damit eine weitere Quest lösen.

Wie komme ich an das Schwert für Jarl heran?

Verlassen Sie nach dem Eintrag in Ihr Quest-Journal Lenele wieder und wandern Sie erneut kreisförmig um die Stadt herum. Wenn Sie bei den Zufallsbegegnungen auf einen Ritter treffen, haben Sie Korel gefunden. Sie müssen sich das Schwert von ihm erkämpfen.

Wie beginne ich den Auftrag von Mercer?

Um diesen Auftrag erfolgreich zu Ende zu bringen, sollten Sie sich zuerst Verstärkung holen. Begeben Sie sich vom Marktplatz aus nach Westen in den Adelsbezirk. Verlassen Sie diesen Distrikt durch den Ausgang im Südwesten, der zum Palast führt. Dort angekommen halten Sie sich links und gehen Sie auf die blau gekleideten Wächter zu. Nach der Zwischensequenz mit Flece geht es direkt in der Kanalisation weiter.

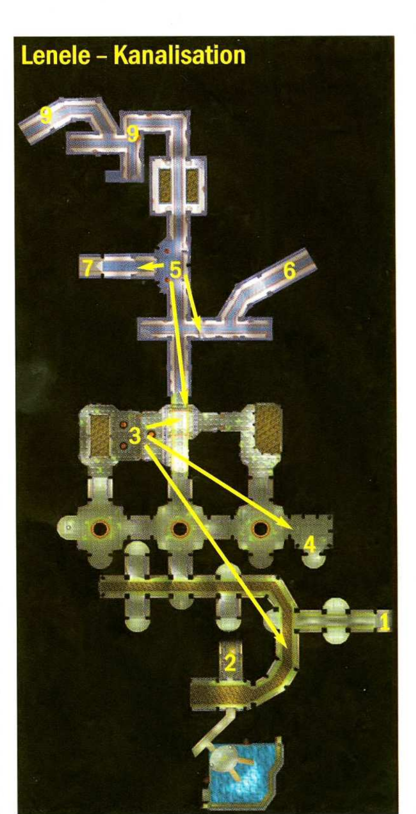
Was muss ich über die Tore wissen?

Stellen Sie Flece bei den friedlichen Golems ab und aktivieren Sie den Solo-Modus. Postieren Sie Joseph vor dem ersten Tor und lassen Sie Flece das Tor A1 mithilfe des Golems öffnen. Gehen Sie mit Joseph in den nächsten Abschnitt. Flece muss nun das Tor B1 öffnen lassen – Joseph gelangt so in den nördlichen Abschnitt. Kämpfen Sie sich mit ihm zuerst einfach nach Norden bis zu den nächsten drei Golems vor. Dort können Sie die Tore A1 und B1 gleichzeitig öffnen lassen. Dadurch kann Flece sich wieder der Hauptfigur anschließen.

Was finde ich alles in der Kanalisation?

Ganz im Norden finden Sie direkt beim Ausgang zur Altstadt Cerval.

Lenele – Kanalisation



LEGENDE:

1	Zugang Marktplatz (Market)	6	Zugang Außenbezirk (Outskirts)
2	Lager der Bacites, Puppe, Schild	7	Zugang Palast (Palace)
3	Schalter für Tore	8	Salzschmuggler
4	Grüne Scherbe	9	Cerval, Zugang Altstadt (Old City)
5	Schalter für Tore		

Besiegen und plündern Sie ihn – so können Sie den Auftrag von Mercer erledigen. Ebenfalls im Norden treffen Sie auf die Salzschmuggler. Nehmen Sie nach dem Kampf das Salz mit. Wenn Sie später auf Pedrog treffen, können Sie seinen Auftrag gleich mit erledigen. Öffnen Sie auch alle Tore in der Kanalisation, um die verschiedenen Ausgänge zugänglich zu machen. Im östlichen Abwasserteil finden Sie eine grüne Glasscherbe, die Sie zur Lösung einer weiteren Quest benötigen. Im Südteil befinden sich jede Menge Bacites. Erledigen Sie alle Monster und nehmen Sie die Puppe und den Schild mit, die in den Zelten des Lagers versteckt sind.



LEGENDE:

1	Zum Außenbezirk (Outskirts)	6	Jekhar	12	Krys (Laternenverkäufer)
2	Händler (Tränke)	7	Earis	13	Zum Adelsbezirk (Crown District)
3	Händler (Waffen)	8	Händler (Rüstungen)	14	Jarl (Quest)
4	Händler (Zauber)	9	Zur Altstadt (Old City)	15	Schmied
5	Agilo	10	(Quest)		
		11	Bibrus (Buchhändler)		

Lenele - Altstadt

Was kann ich in diesem Bezirk erleben?

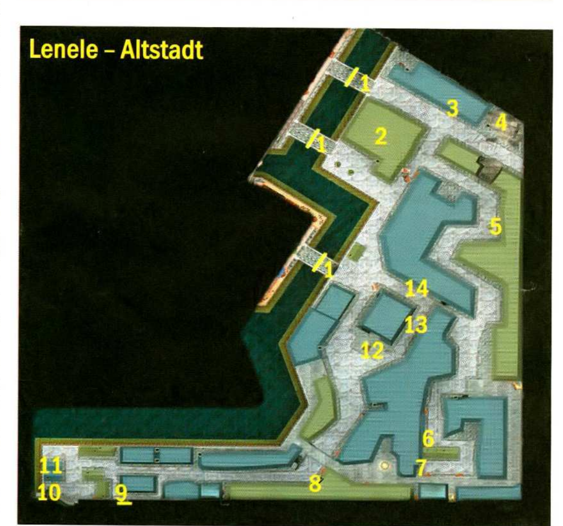
Sie haben hier eine gute Möglichkeit, weitere Quests zu erhalten. Wenn Sie schon die Kanalisation erfolgreich gesäubert haben, suchen Sie jetzt den Metzger, Merden und Pedrog auf. Geben Sie dem Metzger die Puppe, Merden die Bacites-Schwänze und Pedrog das Salz. Damit haben Sie gleich drei Quests gelöst. Suchen Sie auf jeden Fall den Laden in der Südwest-Ecke des Distrikts auf. Kaufen Sie sich dort den „Swordman's Ring" und rüsten Sie Joseph damit aus.

Wie helfe ich Avarind?

Suchen Sie nach dem Gespräch mit Avarind die Gefängniswache Gorbus auf. Danach müssen Sie einen Abstecher in den Süden der Stadt machen, wo sich der Fälscher Dagis aufhält. Bezahlen Sie ihm das gewünschte Gold und kehren Sie mit den gefälschten Papieren zu Gorbus zurück. Sie müssen ihn mit 20 Gold bestechen, um Erfolg zu haben. Machen Sie sich danach wieder auf den Weg zu Avarind im Norden, um sich von ihm Ihre Belohnung abzuholen.

Was hat es mit Starvus auf sich?

Wenn die Diebin Flece in Ihrer Gesellschaft ist, wird Starvus Ihnen einen Schlüssel aushändigen, mit dem Sie dann Tancred's Haven betreten können. Sprechen Sie im oberen Stockwerk mit der Frau an Tancreds Bett, um mehr über die Hauptstory zu erfahren. STEFAN WEISS



LEGENDE:

1	Zugang Marktplatz (Old City)	6	Dagis, der Fälscher	10	Pedrog (Quest)
2	Kleiderladen	7	Starvus, Tancred's Haven	11	Geschäft (Swordman's Ring)
3	Händler (Rüstung)	8	Ivas, der Spieler	12	Gefängnis, Gorbus
4	Avarind (Quest)	9	Merden (Quest), Zugang Kanalisation (Sewers)	13	Gebbin
5	Metzger (Quest)			14	Varyssa (Quest)

Tomb Raider: Die Chronik

Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Zwischengegner erledigen und jedes Secret finden.

Rom

Die Straßen von Rom

Wie öffne ich die verschlossene Holztür?

Kombinieren Sie den Revolver mit dem Laserzielgerät. Damit können Sie auf das Vorhängeschloss zielen und es zerschießen.

Wie öffne ich das Tor zum Tempel?

Zielen Sie mit dem Revolver auf die Glocke und schießen Sie darauf. Dann öffnet sich über der rechten Treppe ein Durchgang. Der Schalter im folgenden Raum öffnet die Tür zum Tempel.

Wozu dienen die beiden Raben?

Nachdem Sie den Schalter umgelegt haben, verwandelt sich der Rabe in eine weiße Taube. Drehen Sie das Federvieh und laufen Sie die Rampe hinauf. Der folgende Abschnitt wird durch einen schwingenden Rammbock versperrt. Hängen Sie sich auf der rechten Seite an die Kante und hangeln Sie sich daran entlang. Der zweite Hebel verwandelt anschließend auch den zweiten Vogel. Drehen Sie diesen ebenfalls. Daraufhin öffnet sich unterhalb der Tempelvorderseite eine kleine Kammer, in der sich das Saturn-Symbol befindet.

Secrets (3/36)

SECRET 1:
Laufen Sie zum Trainingsparcours. Wenn Sie zu dem Seil kommen, lassen Sie sich hinabfallen. Im hinteren Raum schieben Sie das Regal zweimal in die Wand. Im folgenden Raum befindet sich das Secret.

SECRET 2-3:
Bevor Sie sich das letzte Symbol schnappen, sollten Sie sich die letzten beiden Secrets holen, da sonst eine Zwischensequenz beginnt und Sie nicht mehr in diesen Teil der Karte gelangen.

Trajans Märkte

Wie bekomme ich die Zahnräder in Gang?

Am zweiten Torbogen befinden sich Kerben an der Wand, an denen Sie hinaufklettern können. Springen Sie in den rechten Eingang und ziehen Sie dreimal an dem Seil. Verlassen Sie danach den Raum und springen Sie über die zwei Torbögen bis zum hintersten Eingang. Wenn Sie an dem Seil ziehen, beginnen sich die Zahnräder zu drehen.

Was muss ich bei der Statue machen?

Begeben Sie sich in die Nische, in der sich zuvor die runde Steinplatte befand. Wenn Sie dem Gang folgen, erreichen Sie einen kleinen Raum. Brechen Sie dort die Münze mit der Brechstange aus der Wand und setzen Sie sie hinterher in die Statue im Nebenraum ein.

Wie schalte ich den Ventilator aus?

Schwimmen Sie bis zu dem Ventilator. Tauchen Sie so weit wie möglich hinab und durch den schmalen Gang. An dessen Ende befindet sich ein Rohr mit einem Ventil. Lösen Sie das Ventil mithilfe des Brecheisens. Setzen Sie es anschließend bei der roten Maschine ein. Wenn Sie das Rad drehen, deaktivieren Sie damit den Ventilator.

Secrets (6/36)

SECRET 1:
Befindet sich in der Nähe der Zahnräder. Dort hat sich eine Bodenplatte geöffnet.

SECRET 2:
Liegt auf der roten Maschine, im Raum hinter der Metallspinne.

SECRET 3:
Geradeaus, rechts von Ihrer Startposition hat sich eine Tür geöffnet, hinter der sich ein Secret verbirgt.

Das Kolosseum

Wie gelange ich an den Edelstein?

Ziehen Sie dreimal an dem Seil. Lassen Sie sich danach auf die untere Plattform fallen

Metallspinne

Dieses bizarre Wesen ist gegen fast alle Waffen immun und nur an den Augen verwundbar. Benutzen Sie den Revolver. Dies ist die einzige Waffe, mit der Sie genau zielen können. Folgen Sie dem Gitter und lassen Sie sich hinabfallen. Unten angekommen, begeben Sie sich zu der kleinen Rampe in der Nähe der Luke. Von hier aus können Sie den Gegner ins Visier nehmen und brauchen sich nur zu ducken, um den Laserstrahlen auszuweichen. Nachdem Sie die Spinne erledigt haben, öffnen Sie die Luke und springen hinein.



und folgen Sie dem Weg. Wenn Sie einen Fehler machen, erreichen Sie den Edelstein nicht rechtzeitig und er verschwindet wieder im Boden. Wenn Sie das zweite Stück des Edelsteins haben, fügen Sie es mit dem Gegenstück aus Ihrem Inventar zusammen.

Wie entkomme ich der Lava?

Nachdem Sie den Edelstein in die Tür eingesetzt haben, beginnen die Bodenplatten einzustürzen. Springen Sie zurück und machen Sie



eine Rolle rückwärts auf die rettende Plattform. Von hier aus springen Sie wieder auf die gegenüberliegende Seite und hängen sich an die Kante. Hangeln Sie anschließend an der Kante entlang, bis Sie die andere Seite erreichen.

Wo befindet sich der Schlüssel?

Achten Sie darauf, an welcher Stelle der Gladiator zu Boden gegangen ist. Dort finden Sie den Schlüssel. Zünden Sie eine Fackel an, um den Schlüssel besser zu sehen.

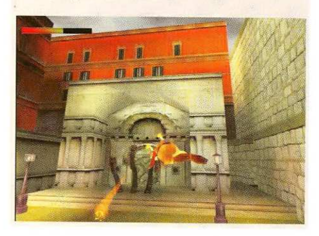
Der steinerne Gladiator

Dieser Gegner ist mit der richtigen Strategie sehr einfach zu erledigen. Öffnen Sie das Tor und gehen Sie so weit in den Raum, bis Lara Ihre Waffe hebt und den Gegner ins Visier nimmt. Eröffnen Sie dann das Feuer und gehen Sie rückwärts wieder aus dem Raum. Wenn er Ihnen zu nahe kommt, machen Sie einen Salto rückwärts.



Die Schlangen

Setzen Sie nach Möglichkeit die Schrotflinte ein, um den Gegner vorzubereiten. Den Rest erledigen Sie mit den einfachen Pistolen. Stellen Sie sich in die Mitte des Hofes. Dort sind Sie vor den Bissen der Schlangen sicher. Das einzige Problem sind die Feuerbälle, die auf Sie abgefeuert werden. Bleiben Sie so lange auf einer Stelle stehen, bis ein Feuerball auf Sie zukommt. Springen Sie in diesem Augenblick zur Seite. Bedenken Sie, dass die feurigen Geschosse keine gerade Linie fliegen, sondern ein wenig in Ihre Richtung abdriften. Springen Sie deshalb nach einem Sprung gleich wieder in die andere Richtung. Wenn Lara brennt, laufen Sie durch den kleinen Durchgang auf der rechten Seite und springen ins Wasser.



START

Secrets (9/36)

SECRET 1:
Gleich zu Beginn sehen Sie nach zwei Pfeilern eine bewegliche Wand auf der rechten Seite. Drücken Sie diese zweimal nach vorne und nehmen Sie das Secret.

SECRET 2:
Begeben Sie sich erneut zu der Tür, die sich geöffnet hat, nachdem Sie das zweite Edelsteinstück ergattern konnten. Auf der gegenüberliegenden Seite der Tür hat sich eine weitere Tür geöffnet. Dahinter befindet sich das Secret.

SECRET 3:
Bevor Sie am Ende den Stein aus der Wand brechen, springen Sie hinüber bis zur letzten Plattform. Dort liegt das letzte Secret.

Russland



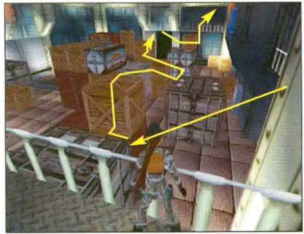
Die Basis

Ich laufe durch die Lagerhalle, doch ich weiß nicht, was ich hier tun soll!

Sprinten Sie zur anderen Seite der Halle und besorgen Sie sich den Silberschlüssel aus dem Metallschrank. Damit können Sie die gegenüberliegende Tür aufschließen (Achtung: Sie liegt etwas versteckt hinter Kistenstapeln)! Folgen Sie dem Weg, zerschießen Sie das Glas und schalten Sie die beiden Angreifer aus. Besorgen Sie sich dann die Uzi aus dem Schrank und vergessen Sie nicht, auch die Schlüsselkarte mitzunehmen. Sie ermöglicht Ihnen den Zugang zu mehreren Türen.

Wie öffne ich die Tür oberhalb der großen Treppe (X)?

Laufen Sie zuerst ins Freie und öffnen Sie mit der Schlüsselkarte das graublaue Tor zum Generatorraum. Beseitigen Sie die beiden Angreifer. Einer von ihnen hat den Silberschlüssel für die Tür oberhalb der Treppe bei sich.



ROUTE Vom fehlenden Geländer geht es auf den ersten Kistenstapel. Schräg rechts, zur Mitte, dort wieder nach rechts und zur anderen Seite!



HINTERHÄLTIG Nachdem Sie sich die A-Sicherung besorgt haben, lauern Ihnen auf dem Weg zum Generator zwei Scharfschützen auf.

Wie komme ich an die A-Sicherung für den Generator?

Sobald Sie die Tür an der Treppe aufgeschlossen haben, befinden Sie sich in einem zweiten Hinterhof. Springen Sie hinunter und öffnen Sie das Tor (Schlüsselkarte). Im Waschraum müssen Sie einfach nur die Schränke durchsuchen.

Was muss ich tun, nachdem ich die Sicherung eingesetzt habe?

Sobald der Generator läuft, öffnet sich eine Tür innerhalb des Generator-Raums. Gehen Sie hindurch und drücken Sie den Knopf. Damit bewegen Sie den Kran in Richtung U-Boot. Nun können Sie über die Container auf das U-Boot springen.

Secrets (12/36)

1. SECRET:
Das Gitter durchschießen und in den Luftschacht kriechen.

2. SECRET:
Tür zum Kontrollraum öffnen (Schlüsselkarte). Durch den neuen Durchgang (Zwischensequenz) ins Freie und über die Kisten springen.

3. SECRET:
Im Waschraum das Gitter in der hinteren rechten Ecke hochheben und durchtauchen.

Das U-Boot

Ich bin gefangen! Wie komme ich hier heraus?

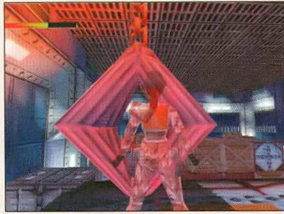
Laufen Sie in den Mittelgang und stecken Sie das Brecheisen (Eisengriff) ein. Achtung: Genau hingucken, denn das Metall ist leicht zu übersehen. Mit dem Brecheisen können Sie eines der Gitter aufbrechen (das, wo kein Feuerlöscher steht) und in einen Lüftungsschacht kriechen.

Ich bin in der Küche! Wie erledige ich den Koch?

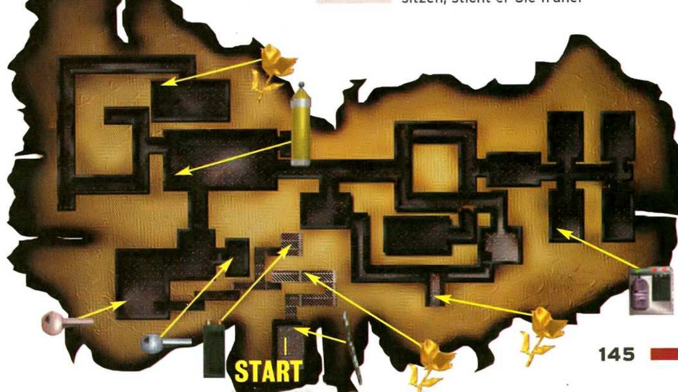
Sie dürfen weder laufen noch kriechen. Beides macht Geräusche, durch die der Koch aufmerksam wird – und da Sie leider keine Waffe besitzen, sticht er Sie früher

Der Kran

Der Mann am Schaltpult bewegt den Kran per Fernsteuerung über Ihren Kopf und lässt ihn dann herunterfallen. Wenn Sie nicht zerquetscht werden wollen, müssen Sie schnell sein und immer in Bewegung bleiben. Ausruhen können Sie sich nur, wenn Sie sich ganz nahe an eine Wand stellen. Dort kann Sie der Kran nicht erwischen!



GEFÄHRLICH Vor dem Kran müssen Sie sich in Acht nehmen. Er ist schnell und kracht mit einer ungeheuren Wucht auf Sie herunter. Nur zwei bis drei Treffer – und Sie sind platt!

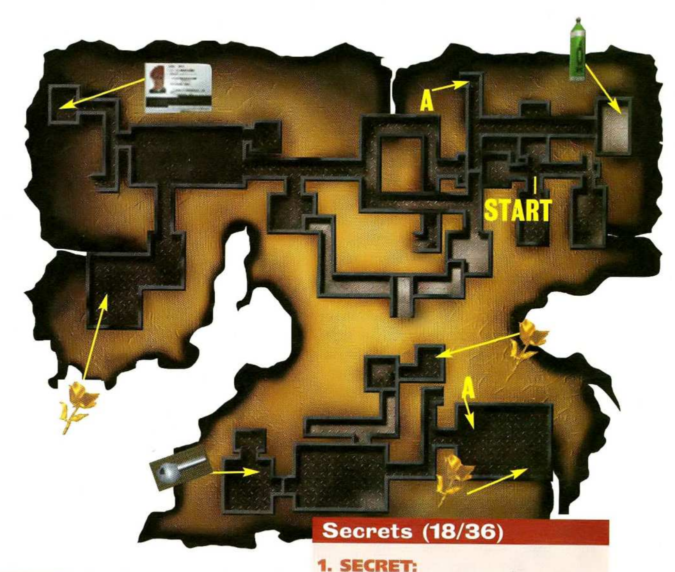


Secrets (15/36)

1. SECRET:
Aus der Arrestzelle fliehen, die Wand hinaufklettern, durchkriechen, rückwärts hinunterlassen und festhalten. Runterklettern und in den linken Schacht kriechen.

2. SECRET:
Im Raum mit der Schrotflinte und der Atemmaske die Kiste gleich rechts nach dem Eingang mit dem Brecheisen aufhebeln.

3. SECRET:
Durch den Gang kriechen und kurz vor dem Gitter im engen Abschnitt aufstehen. Hochklettern und Secret einsammeln.



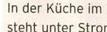
oder später nieder. Schleichen Sie sich stattdessen mit der Gehen-Taste vorsichtig an und ziehen Sie ihm mit dem Brecheisen eins über den Kopf (Aktions-Taste!). Nehmen Sie seinen Schlüssel an sich. Mit ihm können Sie die Tür zum Lager aufsperren.

Tiefseetauchen

Secrets (16/36)

Vom U-Boot aus gerade nach rechts wegschwimmen (am gelben Mini-U-Boot vorbei) und nach unten in einen Gang tauchen.

Ich brauche eine Schlüsselkarte! Wo bekomme ich sie her?



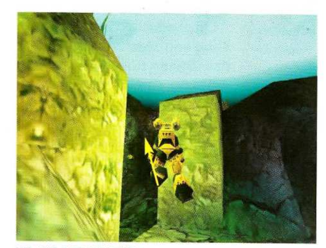
Das U-Boot sinkt

Springen Sie über die Flammen Richtung Speisesaal. Dort geht es von Tisch zu Tisch zur anderen Seite und dann in den Gang. Beseitigen Sie die zwei Angreifer. Einer von ihnen hat die Schlüsselkarte dabei.

Secrets (18/36)

1. SECRET:
In der Küche im Wasser. Achtung: Das Wasser steht unter Strom!

2. SECRET:
Sauerstoffflasche besorgen und die Angreifer ausschalten. Den Bronzeschlüssel einstecken und zurück in den Raum, wo der Strom abgeschaltet werden kann. Die Tür aufschließen und Secret einsammeln.



WO IST DER KRATER? Vom U-Boot aus nach rechts schwimmen und dann links halten. Durch den Tunnel gelangen Sie in einen Krater.



KNIFFLIG Stellen Sie sich an die Kante und gehen Sie einen Schritt zurück. Jetzt können Sie ohne Anlauf hinüberspringen – unversehrt!



UNTER STROM Springen Sie schräg von Seite zu Seite (ohne Anlauf!). Sonst bleiben Sie an der Decke hängen und fallen ins elektrisierte Wasser.



ABKÜRZUNG Zerschießen Sie das Gitter und klettern Sie durch den Schacht. Dann können Sie die Stickstoff- und die Sauerstoffflasche besorgen.



Irland

Wenn ich zum Brunnen gehe, taucht ein Dämon auf!

Der Galgenbaum

Ignorieren Sie ihn, soweit es geht - denn erledigen können Sie ihn (noch) nicht. Wenn Sie immer in Bewegung bleiben, ist er völlig harmlos!



WIE GEHT'S ZUR ANDEREN SEITE? Hangeln Sie sich nach links zur nächsten Plattform.

Ich habe einen Gummischlauch und eine Heugabel, aber was mache ich damit?

Kombinieren Sie die beiden Gegenstände zu einem Katapult. Springen Sie auf den Steinweg (direkt über der Fundstelle der Heugabel), stellen Sie sich vor die Bretter und benutzen Sie das Katapult (Aktions-Taste).

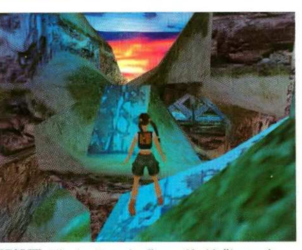


Wie komme ich durch die Speerfalle zum Secret?

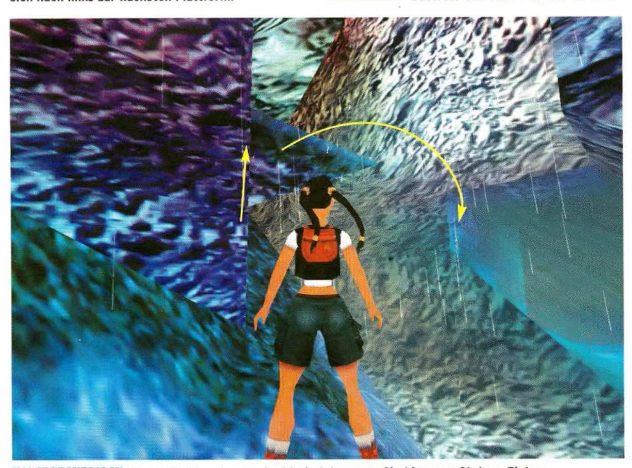
Wenn Sie die Gehen-Taste benutzen, können Ihnen die scharfen Speere nichts anhaben. Einfach hindurchgehen und zum Secret kriechen.

Ich bin in einem Raum mit Wurzeln an der Decke. Was muss ich hier tun?

Besorgen Sie sich aus einer der Gruften das Fackelholz und zünden Sie es in einer anderen Gruft an. Wenn Sie die Fackel direkt unter die Wurzeln halten (Aktions-Taste) gehen diese in Flammen auf und Sie erhalten das Herz.



SECRET Für das Secret müssen Sie hinüberspringen und hinunterrutschen. Später geht es von hier aus weiter (festhalten und nach rechts hangeln)!



HALSBRECHERISCH Wenn Sie hinuntergerutscht sind, kommen Sie hier zum Stehen. Ziehen Sie sich an der Kante hoch und springen Sie in die Felsöffnung. Dort liegt das Secret.



AKROBATISCH In der Nähe des Galgenbaums befindet sich ein Secret. Ziehen Sie sich hoch und springen Sie per Rückwärtssalto auf die Säule.

Secrets (21/36)

1. SECRET
Über den Abgrund springen, nach links hangeln, zur anderen Plattform springen und hinunterrutschen. Rechts an der Kante hochziehen und in die Felsöffnung springen.

2. SECRET
Auf die Schräge hinaufziehen und per Rückwärtssalto auf die Säule springen.

3. SECRET
Durch die Speerfalle laufen (Gehen-Taste benutzen!) und in den Tunnel kriechen.



KNIFFLIG Nur wenn Sie exakt in das Dreieck springen, finden Sie Halt. Sonst rutschen Sie ab und dürfen sich mit den Wasserratten schlagen.



SPRUNGKOMBINATION Um ins Haus zu gelangen, müssen Sie auf die Schräge springen, rutschen und im Rutschen zur anderen Seite hüpfen.





WIE KOMME ICH IN DEN BRUNNEN? Springen Sie rechts vom Brunnen und hangeln Sie sich dann an der Kletterwand zur anderen Seite.

Jetzt weiß ich, warum der Level „Labyrinth" heißt! Wo bin ich?

Labyrinth

Laufen Sie über den Steg in die Raummitte. Legen Sie dort den Hebel um und gehen Sie den Weg nach oben. Bei der erstbesten Gelegenheit folgen Sie dem Gang wieder zu der eigenartigen Vorrichtung in der Raummitte. Diesmal den Hebel nicht betätigen und weiterlaufen. Folgen Sie dem Weg, schnappen Sie sich das Buch, springen Sie auf die andere Seite und folgen Sie dann weiter dem Weg. Über die Plattformen nach oben springen und von den Lichtgeistern leiten lassen.



SCHWIERIG Sie müssen an der äußersten oberen Ecke stehen, um an die Kletterwand bzw. auf die Plattform zu gelangen (Sprung aus dem Stand!).



Secrets (24/36)

1. SECRET:
Nach der Geistervertreibung durch die neue Tür gehen, hinaufklettern und den Hebel betätigen. Nicht hinunterrutschen! Noch einmal zur Gruft (mit dem Knauf an der Bank) und durch die Gittertür gehen.

2. SECRET:
Im Raum mit der seltsamen Vorrichtung zu der Stelle gehen, an der das Geländer fehlt. Hinüberspringen, nach rechts hangeln und auf den anderen Steg hüpfen.

3. SECRET:
An die Kletterwand springen und vorsichtig in den Gang kriechen.



EXORZISMUS Wenn Sie die Schalter drücken, geht die Tür zum Raum mit dem Knauf (Knochenstaub) auf. Schütten Sie diesen in die Steinschale und voilá – die Geister sind weg.

Die alte Mühle

Wie bekämpfe ich die kleinen Dämonen?

Springen Sie an das Seil und schwingen Sie auf die Plattform, auf der die Fackel liegt. Stecken Sie diese ein und laufen Sie den Gang zurück, bis Sie die brennende Fackel erreichen. Benutzten Sie Ihre Fackel mit der brennenden Fackel und laufen Sie zu den Dämonen. Dort angekommen werfen Sie den lästigen Biestern die brennende Fackel vor die Füße.

Wie komme ich an dem Reiter vorbei?

Schnappen Sie sich die Kreide und laufen Sie zu der Metallplatte, an der Ihnen der Reiter auflauert. Dort müssen Sie mit der Kreide ein Zeichen auf die Metallplatte zeichnen.

Wie gelange ich an das Gold des Wasserdämons?

Tauchen Sie zu der Stelle, an der das Gold liegt. Warten Sie dort so lange, bis sich der Wasserdämon in seine Höhle zurückzieht. Schnappen Sie sich dann das Gold und tauchen Sie zum Holzkäfig. Dort werfen Sie das Goldstück hinein. Nachdem Sie den Wasserdämon gefangen haben, tauchen Sie in dessen Höhle.

Was muss ich in der Mühle machen?

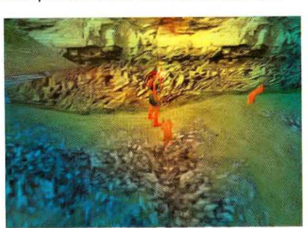
Drehen Sie dreimal an dem Rad und laufen Sie an das Ende des Stegs. Von dort aus springen Sie an das Rohr und schwingen auf die andere Seite. Laufen Sie schnell zu der geöffneten Tür und krabbeln Sie durch den kleinen Spalt.

Wie gelange ich in die Scheune?

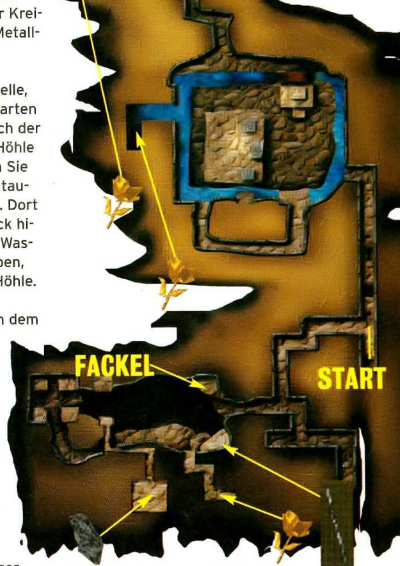
Klettern Sie auf die Plattform bei dem Wasserkanal. Klettern Sie die Wand hinauf und springen Sie auf das gegenüberliegende Dach. Hüpfen Sie von Dachfenster zu Dachfenster und am Ende auf das spitze Dach. Krabbeln Sie rückwärts in die Öffnung und lassen Sie sich anschließend mit der Aktionstaste ins Innere hinab.



GESCHICKLICHKEITSTEST Springen Sie an das Seil und beginnen Sie zu schwingen. Springen Sie anschließend zu Punkt A und von dort zu Punkt B.



ES WERDE LICHT Mit der brennenden Fackel in der Hand greifen Sie diese garstigen Biester nicht mehr an, da sie Angst vor Feuer haben.

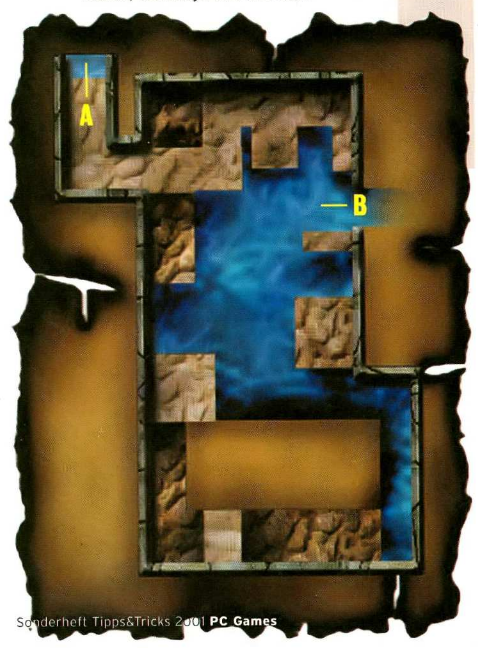


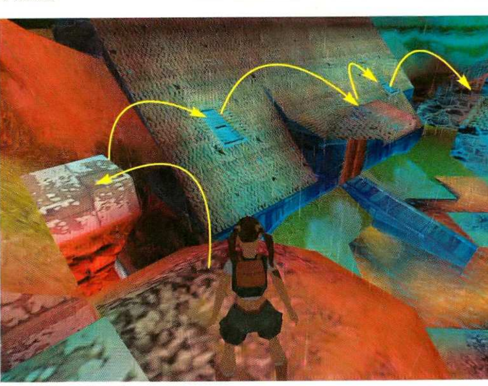
Secrets (27/36)

SECRET 1:
In der Nische bei den Dämonen (krabbeln).

SECRET 2:
Befindet sich im Wasserkanal hinter dem Haus.

SECRET 3:
In der kleinen Höhle neben der Mühle. Vorsicht – Feuer!





VERSCHLOSSEN Die Scheune ist verschlossen. Klettern Sie auf den Fels und springen Sie auf das Haupthaus. Am Ende klettern Sie durch ein kleines Fenster in die Scheune.



Wolkenkratzer

Der 13. Stock

Wie bekämpfe ich die stark gepanzerten Wachen?

Die einzige ungepanzerte Stelle am gesamten Körper ist das Gesicht.

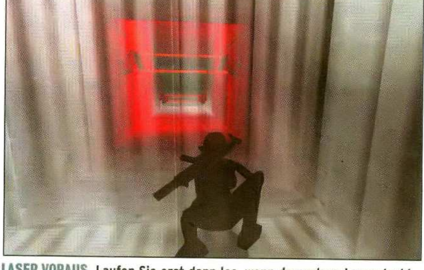
Denken Sie daran, dass die Laserwaffen der Gegner eine sehr kurze Reichweite haben. Laufen Sie daher zuerst vor den Gegnern davon und eröffnen Sie dann das Feuer aus sicherer Distanz. Falls eine Wache mit dem Rücken zu Ihnen steht, schießen Sie ihm zuerst gegen den Helm. Das erregt seine Aufmerksamkeit und er dreht sich zu Ihnen um.

Secrets (30/36)

SECRET 1:
Am Ende des Lüftungsschachts.

SECRET 2:
Das zweite Secret befindet sich in einer kleinen Nische bei dem Gang, der durch Explosionen erschüttert wird. Lassen Sie sich dort zur Hälfte an der Stange hinab und machen Sie einen Rückwärtssalto.

SECRET 3:
Das finden Sie an der Stelle, an der Sie zusammen mit dem Forscher die Tür öffnen. Erschießen Sie den Forscher und wehren Sie den anschließenden Angriff der Wachen ab. Laufen Sie danach den Weg zurück bis zum schwebenden Laser. Dort nehmen Sie das Secret an sich.



LASER VORAUS Laufen Sie erst dann los, wenn der untere Laserstrahl auf Sie zukommt. Springen Sie über ihn hinweg und laufen Sie weiter bis zum zweiten. Dort müssen Sie sich ducken.



Wie erkenne ich frühzeitig die Lasersperren?

An dieser Stelle spielt das richtige Timing die größte Rolle. Laufen Sie erst dann los, wenn der untere Laserstrahl auf Sie zukommt. Springen Sie über ihn hinweg und laufen Sie weiter bis zum zweiten. Dort müssen Sie sich ducken und zum Ende des Gangs krabbeln. Stehen Sie anschließend auf und klettern Sie den Schacht auf der linken Seite hinauf.



Achten Sie auf ein summendes Geräusch. Wenn Sie ein solches Geräusch hören, setzen Sie Ihr Headset auf und schalten die Infrarotsicht ein. Nun sehen Sie genau, wo sich die Barriere befindet.

Flucht mit der Iris

Wie schalte ich den Wächter aus?

Durchsuchen Sie die Büroräume und nehmen Sie das Chloroformfläschchen und das Tuch an sich. Kombinieren Sie beide Gegenstände und schleichen Sie sich von hinten an die Wache heran.

Wie lautet die Kombination für das WC?

In einem der Büros befindet sich die WC-Keycard. Betrachten Sie diese in Ihrem Inventar.



Was muss ich beim Fahrstuhl machen?

drücken Sie dabei die Aktionstaste. Daraufhin öffnet sich die Luke und Sie können in den Schacht klettern.

Drücken Sie auf den Knopf und warten Sie, bis der Fahrstuhl die nächste Etage erreicht. Verlassen Sie dann langsam den Fahrstuhl und drücken Sie den Knopf für den nächsten Fahrstuhl. Wenn dieser auf der nächsten Etage

Ich stecke im WC fest.

Auf der Karte steht die Nummer. Geben Sie diese Kombination bei der WC-Tür ein und treten Sie ein.

Begeben Sie sich auf das Herrenklo. Öffnen Sie die erste Tür und gehen Sie einen Schritt hinein. Springen Sie gegen die Deckenplatte und

Secrets (33/36)

SECRET 1:
Bevor Sie zum Fahrstuhl hinaufklettern, springen Sie an die Kette und gleiten Sie daran herab.

SECRET 2:
Laufen Sie zum grünen Glas und stellen Sie sich davor. Die Wache zerschießt das Glas und Sie können sich das Secret nehmen.

SECRET 3:
Dieses befindet sich in der Halle, in der Sie von einem Scharfschützen beschossen werden. Springen Sie vor dem Feuerlöscher hin und her. Mit etwas Glück trifft der Scharfschütze den Feuerlöscher. Die folgende Explosion gibt das Secret frei.



SCHÄBIG Die Kratzer an der Deckenplatte deuten darauf hin, dass es sich um eine besondere Platte handelt. Springen Sie gegen die Platte.



RUTSCHPARTIE Springen Sie von der Markierung ab und halten Sie sich an der Stange fest. Wenn Sie den Punkt verpassen, werden Sie gegrillt.



GUT VERSTECKT In der markierten Kiste befindet sich die Teleporter-Disk. Die anderen Behälter sind mit Sprengstoff versehen.



TOP SECRET Setzen Sie sich Ihr Headset auf und schauen Sie auf das Tastenfeld. Die Wache muss nach jeder Runde die Kombination neu eingeben.

hält, stehen Ihnen einige Gegner gegenüber. Drücken Sie erneut den Knopf, damit sich die Tür wieder schließt. Wenn der Fahrstuhl abstürzt, müssen Sie wieder den Knopf drücken, um den Sturz abzufangen.

Wie öffne ich die Tür zum Treppenhaus?

Schießen Sie mit der MP aus sicherer Distanz auf den Feuerlöscher. Die Explosion sprengt die Tür aus den Angeln.

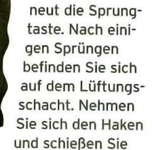
Secrets (36/36)

SECRET 1:
Im brennenden Treppenhaus. Hangeln Sie die eingestürzte Treppe hinab und springen Sie anschließend in die linke Nische. Vorsicht vor dem Feuer!

SECRET 2:
(Abspeichern!!!) Betreten Sie den geöffneten Schießstand und zerschießen Sie alle Ziele, bevor diese die zweite Markierung erreicht haben. Wenn Sie schnell genug sind, öffnet sich die zweite Tür und Sie müssen erneut Ihre Treffsicherheit unter Beweis stellen. Hier müssen Sie allerdings sämtliche Ziele zerstören, bevor sie die erste Markierung erreichen. Wenn Sie auch hier schnell genug sind, öffnet sich am Ende des Gangs eine Tür, die zum Secret führt.

SECRET 3:
Befindet sich im letzten gasgefüllten Raum, in dem Sie den Schalter umlegen müssen.





Roter Alarm

Wie gelange ich heil durch die Lasersperre?

Halten Sie Ausschau nach dem roten Ventil. Wenn Sie darauf schießen, tritt Wasserdampf aus, der die Laserstrahlen sichtbar macht.

Wo setze ich den Fanghakenwerfer ein?

Im Allgemeinen setzen Sie den Fanghakenwerfer immer an Gittern ein, die sich an der Decke befinden. Zum ersten Mal setzen Sie den Werfer im Lager ein. Dort befinden sich einige große Kisten. Schießen Sie den Haken in das Gitter und schwingen Sie zu der abgebröckelten Wand. An dieser kann sich Lara festhalten und Sie können zu der Nische hangeln.

Wie bekämpfe ich den Cyborg?

Springen Sie auf die Metallkiste und nehmen Sie die Munition für die MP auf. Schießen Sie anschließend auf das rote Ventil. Der Cyborg steht jetzt knietief im Wasser. Schießen Sie so lange auf den Cyborg, bis das blanke Metall zu sehen ist. Das Wasser erledigt dann den Rest.

Der Cyborg ist erledigt, und jetzt?

Springen Sie auf die markierte Stelle und drücken Sie nach der Landung erneut die Sprungtaste. Nach einigen Sprüngen befinden Sie sich auf dem Lüftungsschacht. Nehmen Sie sich den Haken und schießen Sie ihn durch das Gitter an der Decke. Mit dem Seil schwingen Sie anschließend in die gegenüberliegende Nische. Drücken Sie dort den Schalter und holen Sie sich die Schlüsselkarte vom deaktivierten Cyborg. Begeben Sie sich dann erneut zum Schalter und drücken Sie ihn. Daraufhin öffnet sich der Lüftungsschacht, durch den Sie den gefluteten Raum verlassen können.

Wie geht es nach der defekten Tür weiter?

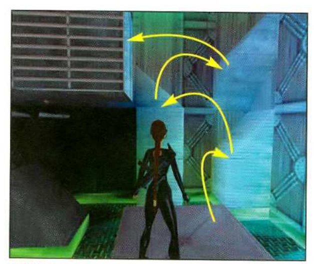
Laufen Sie den Weg wieder zurück und achten Sie darauf, dass der Verfolger hinter Ihnen bleibt. Am Ende des Ganges laufen Sie durch den linken Eingang, bis Sie zu einem Schalter kommen. Warten Sie dort so lange, bis der Verfolger durch die Tür über Ihnen gegangen ist. Betätigen Sie daraufhin den Schalter und der Gegner ist in der Falle.

Was mache ich mit den beiden Schlüsselteilen?

Verbinden Sie die beiden Teile und laufen Sie zu der Stelle, an der sich die Wachen von der Decke abgeseilt haben. Setzen Sie den kompletten Schlüssel neben der Tür ein.

Silke Menne/Lars Theune





UNTER STROM Das Wasser steht unter Strom. Springen Sie auf den schrägen Betonpfeiler und mit einem Rückwärtssalto weiter hinauf.

Tropico

Im Urlaubsparadies herrscht gähnende Leere? Auf den Plantagen wächst kein Zuckerrohr? Das Militär plant einen Putsch gegen Sie? Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Tropicaner bei Laune halten und ein angesehener Staatsmann werden!



HOCHLANDKAFFEE
Auf diesem Hügel gedeihen Kaffeebohnen recht gut. Befragen Sie stets die Statistik, welches Produkt wo am besten wächst. Auf diese Weise können Sie das Land optimal nutzen.

Aufbau

Was baue ich zu Beginn?

Zuerst benötigen die Tropicaner ein Dach über dem Kopf. Ein großes Mietshaus ist billig und bringt viele Einwohner unter – damit sind die Inselbewohner vorerst zufrieden. Als Nächstes errichten Sie eine Kirche, da schon früh nach religiösen Einrichtungen verlangt wird. Jetzt fehlt nur noch eine Klinik, damit die Tropicaner auch medizinisch versorgt werden. Vergessen Sie nicht, für Kirche und Klinik ausländische Fachkräfte auf die Insel zu holen (Ihre Einwohner haben nicht den nötigen Schulabschluss).

Wie bringe ich die Wirtschaft in Gang?

Sehen Sie sich um: Welche Agrarprodukte können Sie anbauen? Wie viele Farmen gibt es bereits? Eine Mais-Farm bringt genügend Nahrung für 30 Einwohner ein. Wenn Sie über mehr Farmen verfügen, sollten Sie dort etwas Lukrativeres produzieren lassen (Kaffee, Tabak). So erwirtschaften Sie mehr Profit, was gerade in der Aufbauphase sehr wichtig ist.

Häuser, Kirche und Klinik – mehr brauchen die Tropicaner nicht?

Doch! Die Bedürfnisse und Wünsche steigen – mit jedem Jahr! Sobald Sie Gewinne aus dem Export von Agrarprodukten erzielen, sollten Sie weitere Gebäude errichten. Die Intellektuellen fordern schon bald eine Schule. Das macht auch Sinn, denn im Verlauf des Spiels benötigen Sie immer mehr gut ausgebildete Fachkräfte. Je mehr Einwohner auf Ihre Insel strömen, desto mehr Straftaten gibt es. Denken Sie daran, rechtzeitig eine Polizeistation zu errichten (beobachten Sie die Kriminalitätsstatistik). Der Wunsch nach Entertainment lässt sich in den ersten Jahren durch eine Bar und ein Restaurant erfüllen.

Wohnen – das Grundbedürfnis der Tropicaner!

Obwohl Sie mit dem ersten Mietshaus einer Menge Inselbewohner eine Bleibe verschaffen: Es gibt immer noch Inselbewohner, die in armseligen selbst erbauten Hütten leben. Sobald Sie ein zweites Mietshaus, einen Wohnkomplex oder mehrere Häuser bauen, verlassen die Einwohner diese Hütten, um dort einzuziehen. Der Ärger über die schlechte Wohnqualität legt sich. Vergessen Sie nicht, dass eine Wohnung – gleich nach dem Essen – das Grundbedürfnis schlechthin ist!

Wieso arbeitet auf meinen Farmen keiner?

Die Tropicaner sind faul. Lange Wege sind beschwerlich und die Arbeiter treten daher nicht selten den Rückweg an, bevor sie überhaupt gearbeitet haben! Achten Sie darauf, Farmen und Industriebetriebe möglichst nahe an der Stadt beziehungsweise an den Wohnhäusern zu errichten. Wenn das nicht geht (weil ein bestimmtes Agrarprodukt nur weit entfernt wächst), erhöhen Sie einfach den Lohn – das motiviert ungemein! Manchmal lohnt es, Wohnbaracken bei weit entfernten Farmen oder Minen aufzustellen.

Wieso bringen meine Felder keinen Ertrag?

Bevor Sie eine Farm errichten, sollten Sie die Statistiken für die Agrarbedingungen zu Rate ziehen. Reichlich Landwirtschaftserträge erzielen Sie nur, wenn Sie Farmen in einem grün markierten Gebiet errichten.

Ich schreibe nur rote Zahlen. Was mache ich falsch?

Sowohl Landwirtschaft als auch Industrie haben eine lange Anlaufzeit. Bis die Früchte angebaut, geerntet und schließlich verschifft werden, können mehrere Jahre vergehen. Ebenso lang dauert es bei Minen und Fabriken. Ferner brauchen manche Agrarprodukte länger zum Reifen (Tabak, Papayas). Haben Sie etwas Geduld und setzen Sie bei der Landwirtschaft auf eine bunte Mischung. Das garantiert eine kontinuierliche Ernte.

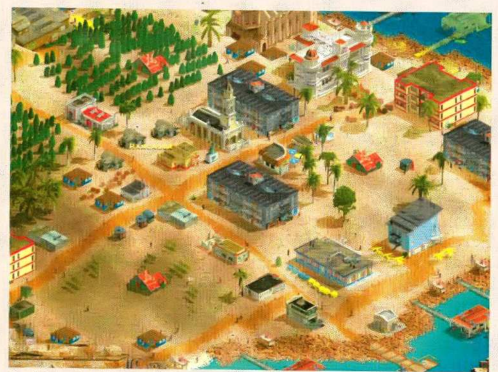
Auf den Farmen sammeln sich die Rohstoffe. Warum transportiert sie keiner zum Hafen?

Errichten Sie eine Speditionsfirma, soweit noch nicht vorhanden. Die

So errichten Sie eine Stadt


Wenn das Mietshaus steht, bauen Sie Kirche und Klinik. Gleichzeitig ändern Sie bei einer Farm die Produktion von Mais auf Kaffee. Dieser wächst einigermaßen schnell und bringt guten Profit.


Mit dem Ertrag aus dem Kaffee-Export können Sie weitere Farmen und Wohnhäuser finanzieren. Jetzt sollten Sie den Bau von Schule, Bar, Restaurant und Polizeistation in Angriff nehmen.


Das kleine Dorf ist zu einer florierenden Stadt herangewachsen! Wenn Sie jetzt noch eine Konserven-Fabrik errichten, können Sie den Kaffee in Dosen füllen und den großen Reibach machen.

Spediteure befördern dreimal mehr Ware als normale Arbeiter. Aufgepasst: Lange Wege bedeuten auch lange Transportzeiten. Außerdem müssen die Spediteure – wie alle Bürger – ab und an auch schlafen und essen. Wenn Sie merken, dass sich überall Rohstoffe stapeln, sollten Sie eine zweite Spedition errichten.

Welche Agrarprodukte und Bodenschätze sind am lukrativsten?

Gold, Bauxit, Kaffee und Tabak. Diese Rohstoffe müssen nicht weiterverarbeitet werden, erzielen aber trotzdem einen beachtlichen Gewinn. Wenn Sie sich eine Fabrik leisten können, können Sie sich mit Instantkaffee, aromatisiertem Rum, handgedrehten Zigarren und feinem Schmuck eine goldene Nase verdienen. Sie können allerdings auch eine andere Strategie verfolgen: Rohstoffe mit niedrigem Exportpreis (Bananen, Holzstämme) lassen sich oft sehr schnell produzieren – im Gegensatz zu Gold und Tabak. Auf diese Weise können Sie auch mit billigeren Produkten guten Profit erzielen.

Wozu Schule und Universität errichten?

Viele Gebäude können nur von Fachkräften besetzt werden (Polizeistation, Fabriken, Lebensmitteldepot). Zu Beginn ist es nicht allzu teuer, die Fachkräfte aus dem Ausland einfliegen zu lassen. Doch mit der Zeit steigt der Preis. 3.300 Dollar für eine Fachkraft ist dann keine Seltenheit mehr. Errichten Sie daher schon früh eine Schule. Für Klinik, Kathedrale, Kraftwerk, Bank etc. benötigen Sie sogar Einwohner mit einem Abschluss an der Universität. Diese ist mit 12.000 Dollar zwar nicht ganz billig, die Anschaffung macht sich jedoch auch hier innerhalb kurzer Zeit bezahlt.

Wieso dauert es so lange, ein paar Gebäude zu errichten?

Bevor ein Gebäude konstruiert werden kann, muss der Untergrund geebnet werden. Außerdem müssen Bäume, die an dieser Stelle stehen, abgeholzt werden. Planen Sie schon früh eine zweite Baufirma ein, damit die Bauarbei-

ter Ihre Aufträge reibungslos abwickeln können.

Brauche ich unbedingt ein Kraftwerk?

Nein. In vielen Missionen ist ein Kraftwerk überflüssig. Es kostet eine Unmenge Geld, verschmutzt die Umwelt und macht sich kaum bezahlt. Die Inselbewohner kommen auch ohne Luxusvillen aus. Radio- und TV-Sender kommen ebenfalls selten zum Einsatz. Anders sieht es aus, wenn Sie sich auf den Tourismus konzentrieren. Luxushotels, Casino, Nachtklub und Gourmet-Restaurant benötigen alle Strom. In diesem Fall ist ein Kraftwerk unverzichtbar.

Wie fülle ich mein Schweizer Bankkonto?

Erlassen Sie das Edikt „Spezielle Bauerlaubnis". Das steigert zwar die Baukosten um 20 %, dafür gehen aber 10 % davon direkt auf Ihr Schweizer Konto. Mehr Geld können Sie beiseite schaffen, indem Sie eine Bank errichten. Die Bankiers buchen jedes Jahr beträchtliche Summen auf das Schweizer Konto.

Tourismus

Wie fülle ich mein Schweizer Bankkonto?

Fangen Sie klein an und errichten Sie statt einem Hotel einige Bungalows. Sie sind billiger und bringen an den richtigen Plätzen enorme Summen ein. Verschönern Sie etwas abgelegene Strände mit Palmen, stampfen Sie ein paar Bungalows aus dem Sand und errichten Sie ein Strandbad – schon haben Sie eine Touristenfalle geschaffen. Je nach Geldmitteln lassen Sie das Ganze zu einer Bungalowsiedlung wachsen, bauen noch einen Aussichtspunkt oder einen „Gemeinschafts"-Pool dazu.

Warum kommen kaum Touristen in mein Hotel?

Hotels dürfen nicht zu nahe an der Stadt liegen. Die Touristen machen zwar gerne einen Abstecher in die einheimischen Bars und Restaurants, doch wollen sie sich lieber ungestört erholen – ohne Lärm und buntes Treiben. Ziehen Sie die Tourismus-Statistik zu Rate (grüner Bereich) und suchen Sie abgelegene Strände. Errichten Sie Hotels deshalb jedoch nicht gleich auf der anderen Seite der Insel! Die Arbeiter legen so weite Wege zur Baustelle einfach nicht zurück.

Wie kann ich meine Insel für Touristen attraktiver machen?

Die meisten Urlauber wollen neben der Erholung am Strand auch etwas von der Insel sehen. In den meisten Missionen gibt es archäologische Ausgrabungsstätten, die wie ein Magnet auf Touristen wirken. Vergessen Sie nicht, das Forschungs- und Besucherzentrum zu



WEGRATIONALISIERT Wenn Sie Stellen kürzen, sind die Arbeiter wütend. Beugen Sie dem vor und begrenzen Sie die freien Stellen (auf die Silhouette klicken, damit ein Kreuz erscheint).

So optimieren Sie den Export



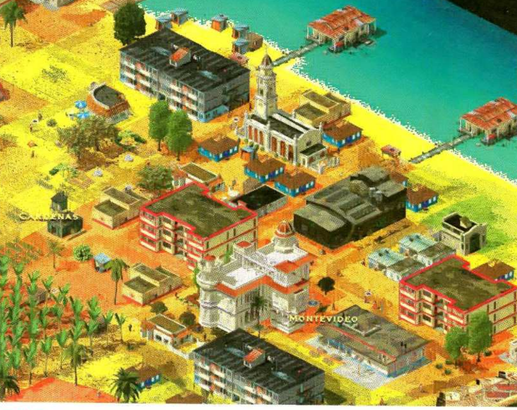
An diesem Hafen wollen drei Frachtschiffe gleichzeitig anlegen. Doch es kann immer nur eines von den Hafenarbeitern beladen werden, was oft längere Zeit in Anspruch nimmt.



Mit einem zweiten Hafen läuft der Export wesentlich reibungsloser. Sie beladen zwei Schiffe zur selben Zeit und machen durch den gesteigerten Export mehr Profit.



UNMUT Die Einwohner sind unzufrieden mit Ihrer Lohnpolitik. Wenn Sie die Löhne um zwei bis vier Münzen (je nach Job) erhöhen, sichern Sie sich eine Menge Wählerstimmen.



KRITISCH Nicht weit von einem Militärputsch entfernt: Die schwache Militärpräsenz kommt bei den Soldaten ganz schlecht an. Mit ein paar Wachstationen mehr entspannen Sie die Situation.

erschließen! Es gibt jedoch noch eine Menge anderer Gebäude, um die Sonnenanbeter bei Laune zu halten. Am meisten Unterhaltung bieten Gourmet-Restaurant, Nachtklub und ein Kurbad. Aber auch Pools, Kabaretts und Casinos bieten den Gästen jede Menge Entertainment. Platzieren Sie diese Gebäude am besten zwischen den Hotelanlagen und der Stadt, da so Einheimische und Touristen davon profitieren.

Wahlen

Wie verschaffe ich mir mehr Wählerstimmen?

Erhöhen Sie die Löhne. Das bringt Ihnen eine Menge Stimmen ein. Doch aufgepasst: Dadurch schmälern Sie den Gewinn der Betriebe beträchtlich – und wenn Sie die Lohnerhöhungen rückgängig machen, sind die Arbeiter ziemlich verärgert. Es gibt auch ein paar Edikte, die Ihnen bei einer Wahl helfen. Wenn Sie einen Karneval veranstalten, bringt Ihnen das rund 20 % mehr Entertainment-Qualität. Das Steuergeschenk ist wesentlich teurer, sichert Ihnen aber 20 % mehr Achtung und zieht so vielleicht Ihren Kopf aus der Schlinge.

Sollte ich die Wahlen manipulieren?

So wenig wie möglich. Wenn Sie die Stimmzettel für sich „interpretieren" lassen, fühlen sich die Wähler in ihrer Freiheit eingeschränkt. Das wirkt sich auch auf die nächste Wahl aus. Wenn es ein Kopf-an-Kopf-Rennen gibt, sollten Sie sich die Mühe machen und abspeichern. Wenn Sie eine Niederlage erleiden, können Sie den Spielstand wieder einladen. Eine Manipulation ist aber immer noch besser, als abgesetzt zu werden!

Politik

Das Militär ist unzufrieden! Wie kann ich es beschwichtigen?

Zahlen Sie den Soldaten und Generälen mehr Lohn. Auf diese einfache Weise können Sie sich den meisten Ärger vom Hals halten. Wenn höhere Löhne nicht mehr helfen, sollten Sie für mehr Soldaten auf Ihrer Insel sorgen (Militärpräsenz).

Wie sorge ich für mehr Militärpräsenz?

Errichten Sie eine Kommandantur und besetzen Sie diese mit einem General. Da Sie im Laufe des Spiels mehrere Generäle benötigen, sollten Sie in der Universität welche ausbilden lassen (Schwerpunkt auf Militär setzen). Wenn die Kommandantur gebaut ist und ein General bereitsteht, können Sie eine Wachstation errichten. Durch die Präsenz von Soldaten und Generälen stärken Sie die Loyalität des Militärs und verringern die Gefahr eines Putsches.

Wie stelle ich beide Großmächte zufrieden?

Versuchen Sie es gar nicht erst, sondern konzentrieren Sie sich in der Diplomatie von Anfang an auf einen der beiden Machtblöcke. Sie können es ohnehin nicht beiden recht machen. Die Gunst der USA gewinnen Sie vor allem, wenn Sie sich mit den Kapitalisten gut stellen. Russland schmieren Sie Honig um den Bart, indem Sie die Kommunisten bevorzugt behandeln. Die Unterschiede: Für die USA sind freie und saubere Wahlen wichtig, Russland sieht das nicht so eng. Außerdem: Das Edikt „Handelsdelegation" senkt entweder die Baukosten für den Flughafen (USA) oder die Baukosten für Mietshaus und Wohnkomplex (Russland).

Was bringt mir ein Bündnis mit den USA oder Russland?

Eine Menge Geld! Wenn die Beziehung zu den USA oder Russland „sehr gut" oder besser ist, können Sie ein Bündnis eingehen. Dadurch errichtet die jeweilige Weltmacht eine Militärbasis auf Ihrer Insel und zahlt pro Jahr 1.000 Dollar in Ihre Staatskasse.

Mission 1: Das große Beben

Die Situation

Eine Zufriedenheit von 60 Punkten – und das bei 300 Einwohnern? Nur wenn Sie genau auf die Bedürfnisse der Bewohner achten, können Sie das Missionsziel erfüllen.

Womit mache ich viel Profit?

Konzentrieren Sie sich auf den Anbau von Kaffee. In 50 Jahren können Sie mit Kaffee etwa 300.000 und mit Kaffee in Dosen an die 600.000 Dollar erwirtschaften! Eine Bauxit-Mine bringt Ihnen an die 100.000 Dollar Profit!

Wie steigere ich den Zufriedenheitswert?

Am einfachsten verbessern Sie diesen Wert, indem Sie für höhere Nahrungsqualität und Verbrechenssicherheit sorgen. Mit dem Edikt „Nahrung für das Volk" steigt die Nahrungsqualität auf mehr als 90 Punkte! Sie müssen allerdings auch das doppelte an Nahrung produzieren. Für eine hohe Verbrechenssicherheit müssen Sie lediglich ein paar gut besetzte Polizeistationen bauen.

Wie erhöhe ich den Wert für Religion und medizinische Versorgung?

Diese Werte steigen leider nur langsam an. Errichten Sie daher schon früh neben Kirche und Klinik unbedingt auch Kathedrale und Hospital. Achten Sie darauf, dass diese Gebäude zentral liegen und immer voll besetzt sind.

Niedrige Job-Qualität – was tun?

Erhöhen Sie die Löhne! Nichts macht die Tropicaner zufriedener als ein gutes Gehalt! Farmer, Fischer und Bergleute sollten gegen Ende der Mission 12-14 Münzen Lohn bekommen. Die Gehälter der Angestellten, Ärzte, Priester liegen dementsprechend höher.

Ist es schlimm, wenn ich Wahlen manipuliere?

Ja! Der Freiheitswert sinkt bei einer Manipulation drastisch und steigt nur langsam wieder an – zu langsam für die kurze Regierungszeit.

Von null auf 60







„Das große Beben" ist eine der schwersten Missionen: Sie müssen für ein ständiges Wirtschaftswachstum sorgen, um die Wünsche der vielen Bürger erfüllen zu können. Vor allem die Löhne verursachen hohe Kosten, aber auch die Instandhaltungskosten für Hospital, E-Werk, Fabriken etc. belasten die Staatskasse immens.

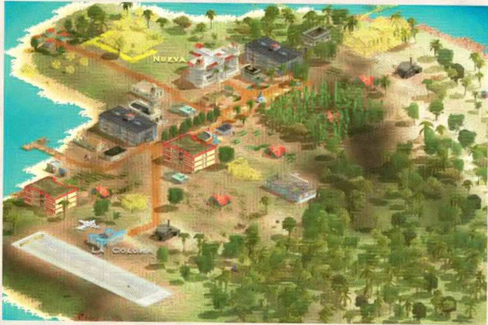
Mission 2: Das neue Havanna

Die Situation

Es gibt nur zwei Möglichkeiten, Geld auf das Schweizer Bankkonto zu übertragen: Durch eine Bank oder durch das Edikt „Spezielle Bauerlaubnis". Die Bank verschafft Ihnen kontinuierliche Beträge (immer vorausgesetzt Sie befinden sich nicht im Minus). Leider sind diese jedoch nie sehr hoch. Mit der Bauerlaubnis werden jedoch satte 10 % der Kosten für jedes Gebäude auf das Schweizer Konto übertragen. Erlassen Sie deshalb das Edikt, noch bevor Sie das erste Gebäude errichten.

Spielen Sie den Baulöwen







In „Das neue Havanna" zählt jeder Dollar, den Sie auf Ihr Schweizer Bankkonto schaffen können. Da 100.000 Dollar Einlage nicht gerade wenig sind, müssen Sie für hohe Profite sorgen und immer wieder in neue Gebäude investieren. Nur so erreichen Sie das Ziel innerhalb der vorgegebenen 50 Jahre.

Mit welchen Gebäuden beginne ich die Mission?

Errichten Sie ein Mietshaus, stellen Sie die Produktion bei den drei Farmen auf Ananas, Tabak und Bananen um und bauen Sie zwei Mais-Farmen (Statistik für Agrarbedingungen abrufen). Wenn die Landwirtschaft langsam in Gang kommt, bauen Sie ein zweites Mietshaus und eine Klinik.

Die ersten Exportgelder klingeln in der Kasse. Was mache ich damit?

Sobald Sie über genügend Geld verfügen, sollten Sie sich eine zweite Baufirma und zwei Bauxit-Minen leisten. Vergessen Sie nicht, immer wieder für genügend Wohnraum zu sorgen und die Löhne bei weiter entfernten Farmen zu erhöhen (um Arbeiter dorthin zu locken). Nach dem Bau einer Kirche, Polizeistation, Schule, Bar und einem Restaurant weiten Sie das Straßennetz etwas aus.

Wie komme ich an mehr Geld?

Mit zusätzlichen Farmen (Tabak und Mais) und einer Zigarrenfabrik sichern Sie sich ein gutes Einkommen. Ein zweiter Hafen sowie eine weitere Spedition beschleunigen den Export. Jetzt sollten Sie sich um den Tourismus kümmern (Bungalows und ein Hotel errichten).

Wie schaffe ich genügend Geld auf das Schweizer Bankkonto?

Pflastern Sie jeden freien Fleck der Insel mit Gebäuden zu (Elektrizitätswerke, Banken, Fischereihafen). Schön sieht das natürlich nicht aus, anders lässt sich innerhalb der kurzen Zeit aber nicht so viel Geld auf das Schweizer Konto schaffen. Achten Sie darauf, genügend Baufirmen zu haben, damit all die Gebäude so schnell wie möglich errichtet werden.

Mission 3: Das Plantagen-Paradies

Die Situation

Das Plantagenparadies bleibt wohl eher ein Wunschtraum. Die Insel, auf der Sie herrschen, ist extrem klein und für den Anbau von Früchten oder anderen Agrarprodukten nicht geeignet – die Böden sind meist trocken und nicht fruchtbar genug. Konzentrieren Sie sich stattdessen auf den Tourismus, um die Staatskasse zu füllen. Erlassen Sie außerdem so früh wie möglich das Edikt für eine Militärbasis. Die jährlichen Zuwendungen kommen Ihnen gerade zu Beginn sehr gelegen.

Mit welchen Früchten kann ich Profit machen?

Die einzigen Früchte, die auf Ihrer Insel einigermaßen gut wachsen, sind Ananas. Errichten Sie zwei bis drei Farmen, um ein geringes, aber regelmäßiges Einkommen zu sichern.

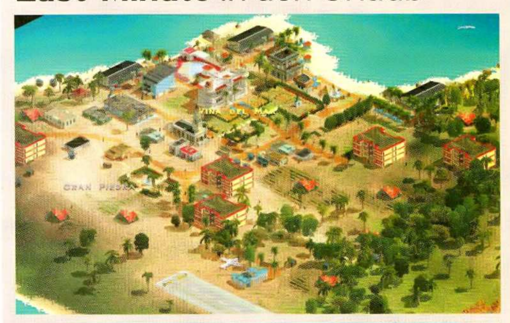
Lohnt sich die Herstellung von Rum?

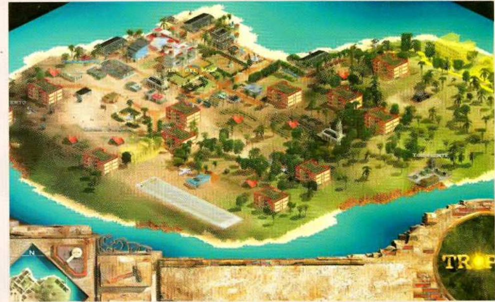
Nein. Reißen Sie die Rumdestille ab, sobald Sie über genügend Geld verfügen. Auf der Insel gibt es zu wenig sumpfige Gebiete für den Anbau von Zuckerrohr. Außerdem verursachen Gebäude dieser Größenordnung extrem hohe Instandhaltungskosten (ein Flugplatz zum Beispiel 30.000 Dollar in 50 Jahren).

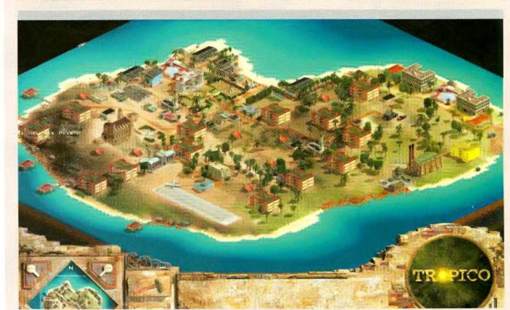
Wie bringe ich den Tourismus in Gang?

Errichten Sie zunächst ein billiges Hotel in der Nähe Ihres Palastes. Ein Strandbad, ein paar hübsche Sträucher und ein Restaurant in der Nähe steigern die Tourismus-Qualität. Bauen Sie dann nach und nach zwei weitere billige Hotels sowie ein paar Bungalows. Vergessen Sie nicht, die Gegend mit Aussichtspunkten, Palmen, Pool etc. zu verschönern.

Last-Minute in den Urlaub







„Das Plantagen-Paradies" eignet sich weder für Agrarprodukte noch zur Förderung von Mineralien. Doch es gibt eine Lösung: Ob billiger Pauschal-Tourist oder anspruchsvoller Luxus-Urlauber – ziehen Sie den Sonnenanbetern das Geld aus der Tasche. Das klingelt wunderbar in der (Staats-)Kasse!

Ich habe so viel Geld – wieso ist meine Missionswertung so schlecht?

Während Sie Hotels aus dem Sand stampfen, dürfen Sie die Wünsche Ihrer Bürger nicht ignorieren. Die Zufriedenheit der Bürger geht auch in die Wertung ein! Schaffen Sie genügend Wohnraum (russische Entwicklungshilfe erlassen) und errichten Sie Klinik, Kirche, Schule sowie Mais-Farmen oder Fischerhäfen.

Wie kann ich mehr Touristen auf meine Insel locken?

Errichten Sie nicht nur billige Hotels, sondern auch normale Hotels. Ein E-Werk (amerikanische Entwicklungshilfe erlassen) ermöglicht Ihnen den Bau eines Gourmet-Restaurants und eines Nachtklubs. Damit können Sie übrigens nicht nur Touristen anlocken, sondern auch die Entertainment-Qualität der Bürger steigern.

Mission 4: Die Mutter aller Zigarren

Die Situation

Den Markt mit Zigarren im Wert von 2.000.000 Dollar zu überschwemmen, ist einfach – nur die Zeit ist knapp. Bauen Sie mindestens ein Dutzend Tabak-Farmen!

Wie verwende ich das Startkapital?

Beginnen Sie mit zwei Tabak-Farmen und einem Mietshaus. Dann folgt eine zweite Baufirma in der Nähe der fruchtbaren Tabakgebiete sowie eine Klinik und eine Kirche. Errichten Sie danach drei weitere Tabak-Farmen.

Wie beschleunige ich den Export?

Mit einem zweiten Hafen und einer Spedition sorgen Sie für einen reibungslosen Export. Rund um die Tabak-Farmen stellen Sie Häuser für die Arbeiter auf. So müssen diese nicht weit laufen. Eine dritte Baufirma hilft, die vielen Gebäude in kurzer Zeit zu errichten.

Tabak, so weit das Auge reicht







Auf Ihrer Insel gibt es jede Menge fruchtbarer Böden, die sich für den Anbau von Tabak wunderbar eignen. Sie müssen diese Gebiete nur nutzen. Stecken Sie jeden Dollar, den Sie übrig haben, in den Bau von Tabakfarmen und Zigarrenfabriken, dann werden Sie schnell zum „El Stumperino"-Zigarrenkönig.

Soll ich Kunstdünger verwenden?

Wenn Ihnen Kunstdünger für Ihre Felder angeboten wird, sollten Sie annehmen! Zum Ende der Mission wird die Umweltverschmutzung zwar unerträglich, dadurch erwirtschaften Sie aber den doppelten Ertrag – und den brauchen Sie dringend, wenn Sie mit dem Zigarrenexport 2.000.000 Dollar in die Kassen spielen wollen.

Wie optimiere ich die Zigarrenherstellung?

Platzieren Sie zwei Zigarrenfabriken in der Nähe der Plantagen und versorgen Sie diese mit Strom aus einem E-Werk. Wenn Sie die Fabriken aufgerüstet haben, errichten Sie weitere Farmen. Es kommt immer wieder zu Dürreperioden – leider auch in den fruchtbaren Gebieten. Am Ende der Mission sollten Sie über 12 bis 14 Tabak-Farmen verfügen, damit kontinuierlich hoher Export gewährleistet ist. Bauen Sie nach und nach noch zwei bis drei Zigarrenfabriken, damit es zu keinem Produktionsstau kommt.

Ich brauche Fachkräfte!

Errichten Sie so früh wie möglich eine Schule. In Zigarrenfabriken arbeiten nur Fachkräfte mit einem Schulabschluss. 20 bis 30 Fachkräfte aus dem Ausland zu holen, würde Sie schnell in den Ruin treiben.

Was mache ich mit dem Geld?

Wenn die Produktion angelaufen ist, schwimmen Sie regelrecht in Geld. Ideal, um die Einwohner mit dem Edikt „Steuergeschenk" und „Karneval" sowie weiteren Häusern, Kirchen, Kliniken, Polizeistationen, Bars und Restaurants zufriedener zu machen – denn glückliche Arbeiter sind schneller und effektiver.

Lohnt sich die Werbekampagne?

Wenn Ihnen eine Werbekampagne angeboten wird, sollten Sie unbedingt annehmen. Dadurch steigert sich der Profit enorm und die 5.000 Dollar Kosten pro Jahr zahlen Sie mittlerweile aus der Portokasse.

Mission 5: Fruitas

Die Situation

100 Einheiten Ananas, Bananen und Papayas zu exportieren, ist nicht ganz einfach. Doch in „Fruitas" werden Sie noch vor jede Menge anderer Probleme gestellt. Die Bevölkerung ist schnell unzufrieden, das Militär fordert ständig mehr Präsenz sowie Löhne und es gibt kaum lukrative Rohstoffe. Außerdem ist durch das Gebirge freies Baugelände knapp. Dadurch entsteht leicht eine hohe Bevölkerungsdichte mit Kriminalität, Verschmutzung und Missmut.

In welche Gebäude investiere ich mein Startkapital?

Viele Farmen müssen Sie weit oben im Gebirge ansiedeln. Daher sollten Sie als Erstes eine zweite Baufirma errichten. Danach folgt eine Bauxit-Mine, die Ihnen ein gesichertes Einkommen verschafft. Stellen Sie zwei Farmen auf Ananas und Bananen um und errichten Sie zusätzlich zwei Papaya- und eine Ananas-Farm.

Wie halte ich die Bevölkerung bei Laune?

Sobald Sie über genügend Geld verfügen, errichten Sie ein Mietshaus, eine Klinik und eine Eisenerz-Mine. Danach folgen ein weiteres Mietshaus, eine Bar und eine Schule. Vergessen Sie nicht eine Kirche, eine Polizeistation, ein Restaurant und weitere Wohnkomplexe zu bauen. Aufgepasst: Es strömen schon bald eine Menge Menschen auf Ihre Insel, die stets nach mehr Wohnraum und höheren Löhnen verlangt.

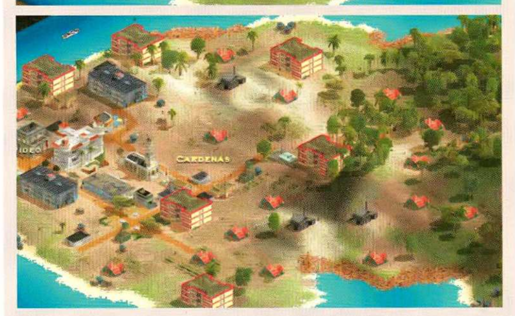
So viele Menschen auf meiner Insel - und viele davon sind unzufrieden!

Mithilfe des Einwanderungsbüros können Sie die Einwanderungsrate senken („Tropico den Tropicanern") und nur nach Bedarf Menschen auf Ihre Insel lassen (zum Beispiel mit „Fachkräfte willkommen"). Je weniger Menschen auf der Insel sind, desto weniger können unzufrieden sein! Achten Sie aber darauf, dass jedes Gebäude voll besetzt ist!

Was für ein Früchtchen!







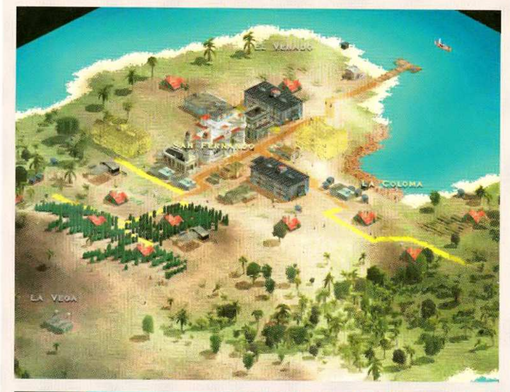
Der Nahrungsmittel-Konzern Fruitas Ltd. stellt Sie mit seiner Forderung nach Exportfrüchten vor keine leichte Aufgabe. Bauen Sie genügend Speditionen (2-4), damit die Früchte schnell abtransportiert werden. Sonst lagern sie auf den Farmen und Sie verfehlen das Missionsziel schlimmstenfalls um ein paar Einheiten.

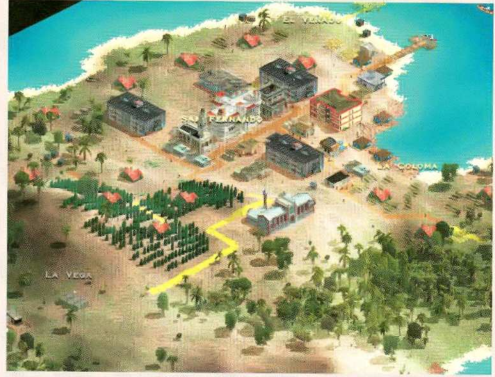
Ich habe noch nicht genug Früchte exportiert und die Zeit wird knapp. Was tun?

Pflastern Sie die Insel schon früh mit Farmen zu. Drei bis vier Farmen pro Frucht sollten Sie mindestens bauen. Achten Sie darauf, dass dort auch Arbeiter beschäftigt sind. Meist liegen die Farmen weiter weg, daher sind weniger Menschen für diese Arbeit bereit (Lohn erhöhen). Sorgen Sie für genügend Polizeipräsenz, um bei Bedarf das Edikt „Prohibition" für eine kurze Zeit (höchstens ein bis zwei Jahre) zu erlassen. So können Sie die Produktion der Farmen und Minen stark vorantreiben. Vorsicht jedoch vor der ansteigenden Kriminalität!

Mission 6: Isla de Foresta

Schützt den Regenwald!







Wenn Sie bei „Isla de Foresta" die ohnehin geringen Waldbestände abholzen, kommen Sie nicht weit. Die Bäume müssen erst nachwachsen, bevor Sie die Holzfällereien langsam wieder in Betrieb nehmen können. Konzentrieren Sie sich daher erst auf den Anbau von Kaffee und Tabak.

Die Situation

Bei „Isla de Foresta" gehen lediglich der Wert aller Gebäude und die Größe des Staatsschatzes in die Wertung ein. Konzentrieren Sie sich daher vor allem auf den Profit. Die Zufriedenheit der Bürger ist zweitrangig, solange Sie nicht abgewählt werden. Achtung: Nur tatsächlich errichtete Gebäude werden gewertet.

Was mache ich mit den Holzfällerei-Betrieben?

Die Holzfällereien müssen Sie aufgrund der wenigen Bäume zuerst stilllegen (Zahl der Arbeiter auf null einstellen) – reißen Sie die Betriebe jedoch nicht ab! Die Bäume wachsen schnell nach. Innerhalb von zehn Jahren haben sich wieder kleine Wälder gebildet, die Sie abholzen können. Nicht vergessen: Stellen Sie von „Kahlschlag" auf „selektiver Holzschlag" um und errichten Sie jeweils eine Baumschule.

In welche Gebäude soll ich mein Geld zuerst investieren?

Errichten Sie als Erstes ein Mietshaus und vom restlichen Geld sechs Farmen (je eine für Kaffee, Tabak, Ananas und Mais). Schlagen Sie das Angebot der Baugesellschaft zu Anfang der Mission aus. Gerade zu Beginn haben Sie mit hohen Gebäudepreisen zu kämpfen. Eine Teuerung hemmt den Aufbau von Landwirtschaft und Industrie beträchtlich.

Wie erwirtschafte ich mehr Geld?

Wenn Sie die grundlegenden Gebäude platziert haben (Wohnhäuser, Kliniken, Straßen und Entertainment-Gebäude), errichten Sie eine Konservenfabrik. So schlagen Sie aus dem Verkauf von Kaffee mehr Profit. Errichten Sie in der Nähe der Konservenfabrik einen zweiten Hafen und schaffen Sie dort Wohnraum. Nach und nach platzieren Sie nun zwei Eisenerz- und eine Gold-Mine und versorgen diese mit Strom. Wenn noch Zeit ist, sollten Sie ein paar kostspielige Gebäude errichten, damit die Gebäude-Wertung steigt.

Mission 7: Los Exconvictos

Die Situation

„Los Exconvictos" ist eine der einfachsten Missionen: Sie müssen lediglich 200 Einwohner auf die Insel schaffen und 50.000 Dollar anhäufen. Da weder das Militär noch andere politische Lager schnell auf die Barrikaden gehen, können Sie sich in Ruhe dem Aufbau von Wohnsiedlungen, Landwirtschaft und Industrie widmen.

Wozu sind die Gefängnisse gut?

Zum Einsatz kommen die beiden Strafanstalten nicht, abreißen lassen sie sich allerdings auch nicht. Begrenzen Sie die Zahl der Arbeiter auf null, damit Sie wenigstens nur die Instandhaltungskosten aufbringen müssen.

Was errichte ich vom Startkapital?

Investieren Sie zuerst in zwei Mietshäuser. Sehen Sie sich die Agrarstatistik an: Auf der Hochebene bei den Gefängnissen gedeiht Kaffee sehr gut. Errichten Sie dort eine Farm und stellen Sie die Mais-Farm daneben auf Kaffee um. Damit die Bevölkerung nicht hungern muss, bauen Sie noch eine Mais-Farm. Dann nehmen Sie Klinik, Kirche und Schule in Angriff. Planen Sie auch eine zweite Baufirma ein, damit der Aufbau schneller vonstatten geht.

Wie optimiere ich den Anbau von Kaffee?

Sobald Sie mit dem Export von Mais und Kaffee Geld verdienen, reißen Sie die Polizeistation ab. Sie befindet sich direkt im fruchtbaren Kaffee-Anbaugebiet und schmälert daher den Ertrag. Der Gewinn von drei bis vier Kaffee-Farmen reicht übrigens völlig aus, um die Mission zu gewinnen.

Wie halte ich die Inselbewohner bei Laune?

Stecken Sie Ihre Gewinne immer wieder in Wohnkomplexe und Häuser. Nebenbei errichten Sie auch noch Bar, Restaurant, Kabarett, Polizeistation und Kommandantur. Wenn die Nahrung knapp wird, sollten Sie Fischerhäfen bauen. Auf der Insel ist zu wenig Platz für weitere Mais-Farmen.

Wie erwirtschafte ich mehr Geld für die Staatskasse?

Mit einer Konservenfabrik können Sie den Kaffee weiterverarbeiten und mehr Profit erzielen. Platzieren Sie die Fabrik direkt neben den Anbaugebieten, errichten Sie einen zweiten Hafen in der Nähe und verbinden Sie beide Gebäude mit einer Straße. So garantieren Sie einen reibungslosen Export.

Ich brauche 200 Einwohner!

Achten Sie auf einen hohen Zufriedenheitswert. Das allein reicht, um genügend Einwanderer anzulocken. Errichten Sie im Bedarfsfall eine Einwanderungsbehörde. Wenn Sie diese auf „Politik der offenen Tür" stellen, strömen die Menschen geradezu auf Ihre Insel.

Die **Strafkolonie**







„Los Exconvictos" ist die ideale Mission für Einsteiger, da Sie hier mit allen Möglichkeiten spielen können. Unsere Lösung ist die einfachste, doch Sie müssen ihr nicht zwingend folgen. Probieren Sie sich auch einmal im Bergbau oder ziehen Sie bei der archäologischen Ausgrabungsstätte eine Hotelkette auf.

Mission 8: Mi Corazón

Die Situation

In „Mi Corazón" müssen Sie faire Wahlen abhalten. Daher müssen Sie alles Erdenkliche tun, um das Volk bei Laune zu halten!

Welche Gebäude soll ich wählen?

Nehmen Sie ein Sägewerk, eine Kirche und eine Kathedrale. Kirche und Kathedrale sorgen schon früh für einen hohen Religionswert. E-Werk oder Flughafen verursachen enorme Instandhaltungskosten.

Welche Güter bringen hohen Profit?

Konzentrieren Sie sich in der Landwirtschaft auf Tabak (Hochland beim Stadtkern) oder Kaffee (Hochland in der Nähe der Goldvorkommen) und exportieren Sie Holz. Wenn Sie während der knappen Regierungsdauer noch Zeit finden, sollten Sie eine Gold-Mine errichten. Vergessen Sie nicht, auch eine Militärbasis bauen zu lassen, um die Staatskasse aufzubessern.

Wie stelle ich die Einwohner zufrieden?

Befragen Sie die Zufriedenheitsstatistik. Worüber sind die Einwohner am meisten unzufrieden? Die schlechtesten Werte lassen sich im Allgemeinen am einfachsten steigern! Bei niedriger Wohnqualität bauen Sie einfach ein paar Wohnkomplexe. Wenn es bei der Qualität der Ernährung hapert, errichten Sie ein paar zusätzliche Mais-Farmen. Die Verbrechenssicherheit erhöhen Sie mit Polizeistationen.

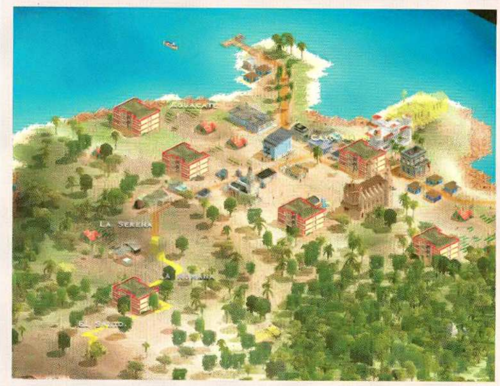
Wie verschaffe ich mir im Wahljahr mehr Stimmen?

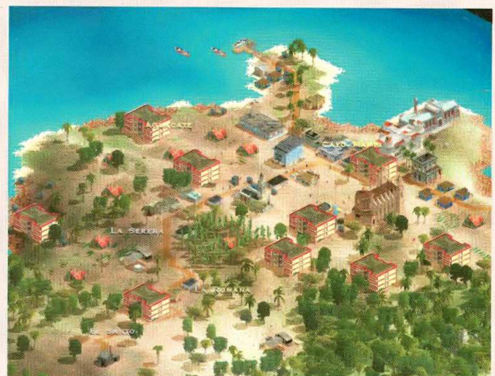
Veranstalten Sie einen Karneval. Das hebt die Entertainment-Qualität und die Laune der Bürger schnell an. Eine Lohnerhöhung von ein bis zwei Münzen treibt Sie nicht in den Ruin, stimmt aber viele Wähler positiv. Holen Sie ausländische Facharbeiter auf die Insel, falls Kliniken, Kathedralen und Kirchen unterbesetzt sind. Das Steuergeschenk ist nicht billig, steigert die Zufriedenheit aber enorm.

SILKE MENNE

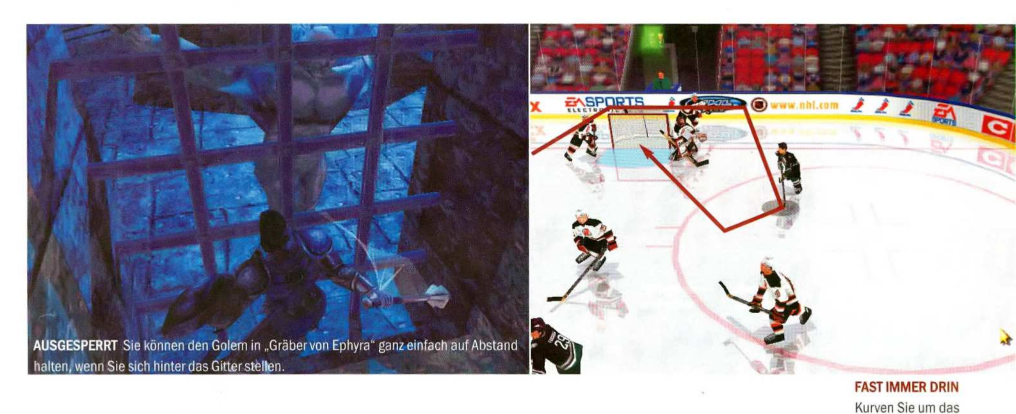
Wahlbetrug ausgeschlossen







Auch wenn diese Mission von vielen *Tropico*-Fans als „abartig schwer" bezeichnet wird, ist sie nicht die schwerste im Spiel. Es gilt nicht, die Insel mit Fabriken und anderen teuren Gebäuden zuzupflastern, sondern genauestens auf die Wünsche der Bürger einzugehen. Dann gewinnen Sie jede Wahl mit einer sicheren Mehrheit!



AUSGESPERRT Sie können den Golem in „Gräber von Ephyra" ganz einfach auf Abstand halten, wenn Sie sich hinter das Gitter stellen.

FAST IMMER DRIN Kurven Sie um das Tor und schießen Sie in die lange Ecke. Achten Sie darauf, dass Sie den Trick nicht versuchen, wenn mehr als ein Spieler vor dem Tor postiert ist.

Severance: Blade of Darkness

In der Mission „Gräber von Ephyra" ist Ihr Endgegner ein Golem (4.000 Lebenspunkte; zieht sehr viel Lebenspunkte ab). Wenn Sie nur wenige Lebenspunkte besitzen, hilft folgende Strategie: Laufen Sie zunächst zum Golem, damit dieser erwacht. Ziehen Sie sich dann schnell wieder zurück zum Anfang des Dungeons. Jetzt können Sie den Golem durch das Gitter hindurch töten. Springen Sie immer wieder zurück, um seinen Schlägen auszuweichen!

Öffnen Sie mit einem Editor die Datei „...\codemasters\severance\stats\chardata.py". Dort können Sie zum Beispiel in der Tabelle „Maximum Live at Level" die Lebenspunkte für jeden Charakter beliebig ändern.

Cheats:

Öffnen Sie die Datei „...\scripts\menu.py" mit einem Texteditor und hängen Sie folgende Zeilen am Ende an:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Nun können Sie im Spiel folgende Cheat-Tasten im Menü (F1) benutzen:

F10	Unverwundbarkeit ein/aus
K	Laser starten
G	Lichtschwert erzeugen
1	Kleines Schwert
2	Großes Schwert
3	Großer Schild
4	Kleiner Schild
F5	Kamera links
F6	Kamera rechts
P	Bewegung ändern
H	Sleepy-Hollow-Modus
M	Mutant-Modus
X	Matrix-Modus
F8	Level (Klasse) aufsteigen
F9	Nächster Level

F1 Racing Championship

1. Die Reifen erreichen ihre optimale Temperatur, wenn Sie diese beim Start durchdrehen lassen – ansonsten brauchen sie etwa sieben Runden. Achtung: Ohne die richtige Temperatur haben die Reifen keinen vernünftigen Grip auf der Strecke!
2. Stellen Sie den Reifendruck etwas niedriger ein als die vorgegebene Standardeinstellung (Mitte). Dadurch erhalten die Reifen den optimalen Grip auf der Straße.
3. Wenn der Wagen in einer Kurve ausbricht, stellen Sie bei den Einstellungen die Bremsbalance der Hinterreifen geringer ein. Dadurch blockieren die Reifen nicht beim Bremsen.
4. Wenn Sie schnell auf eine Kurve zufahren, sollten Sie das Bremspedal auf keinen Fall voll durchtreten. Bremsen Sie stattdessen vorher ab, schalten Sie manuell so schnell wie möglich hinunter bis in den zweiten Gang. Aber aufgepasst: Wenn Sie bis zum ersten Gang hinunterschalten, könnte der Motor platzen!

Serious Sam

Drücken Sie ^, um die Konsole zu öffnen, und geben Sie einen der folgenden Cheats ein.

cht_bGod=1	Unverwundbar
cht_bRefresh=1	Lebensenergie erneuern
cht_bGiveAll=1	Alle Gegenstände
cht_bFly=1	Flug-Modus
cht_fTranslation Multiplyer=1	Turbo-Modus
cht_bGhost=1	Durch Wände gehen
cht_bInvisible=1	Unsichtbar
saveScreenShot()	Screenshot erzeugen (TGA-Format)

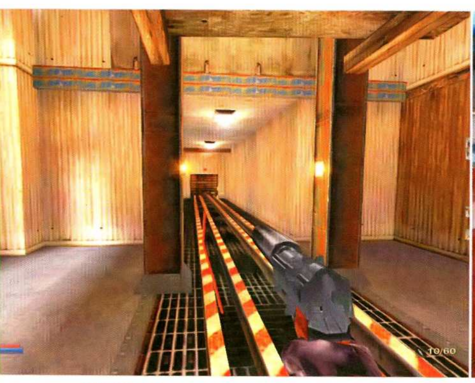
Age of Empires 2

Betätigen Sie ENTER, um die folgenden Cheats einzugeben:

LUMBERJACK	1.000 Holz
CHEESE STEAK JIMMY'S	1.000 Nahrung
ROCK ON	1.000 Stein
ROBIN HOOD	1.000 Gold
MARCO	Gesamte Karte aufdecken
AEGIS	Schnelles Bauen
NATURAL WONDERS	Tiere steuern
POLO	Kein Nebel des Krieges
WIMPYWIMPYWIMPY	Selbstmord
BLACK DEATH	Alle Gegner töten
I R WINNER	Level gewinnen
RESIGN	Level verlieren

NHL 2000

1. Tipps für Schläger, Checker, Brutalos und filigrane Kurvenflitzer: Rempeln Sie nur in Notfällen von hinten einen Gegner an, denn bei einem Lauf aufs Tor würde das zu einem sofortigen Penalty führen. Schlimmer als der Penalty (der bei




GEHEIMGANG
Passen Sie den richtigen Moment ab, um auf den Fässern zum Dach des Lagerhauses zu gelangen.

eingeschaltetem automatischen Torwart zu 80 Prozent gehalten wird) ist in solchen Fällen eine Zeitstrafe wegen hohem Stocks. Regelgerecht checken Sie von der Seite. Greifen Sie einen Flügelspieler an, sollten Sie ihm besser den Weg durch die Mitte versperren, so dass ein Pass zu einem Mitspieler unmöglich ist. Pässe vor dem Tor, die einen Spieler erreichen sollen, der in der Mitte vor dem Goalie postiert ist, sind zu beinahe 100 % erfolglos, denn der Spieler wird fast immer von den Abwehrstrategen umgecheckt.

2. Eine neue Art, „gezielte" Tore zu schießen, ist der Einsatz der „Abfälschtaste". Sie können mit dieser Taste bei Puckbesitz Ihren Spielern befehlen, sich vor dem gegnerischen Tor zu postieren, so dass ein Anschießen Ihrer eigenen Spieler zur Regel wird. Häufig sorgen die Abpraller für Unruhe oder gar Torerfolge. Aber Achtung: Sie versperren sich dabei selbst den Weg für gezielte, harte Schüsse von der blauen Linie. Erfolgsquote: 20 Prozent.
3. Mehr als je zuvor ist es wichtig, schussstarke (und vor allem zielgenaue) Spieler in seinen Reihen zu haben. Mit Schüssen von der blauen Linie können in der 2000er-Version von **NHL** deutlich mehr Treffer erzielt werden als je zuvor. Erfolgsquote: 25 Prozent.
4. Führen Sie eine Minute vor der Schluss-Sirene mit maximal zwei Toren gegen den PC, nimmt dieser seinen Goalie heraus. Im Gegensatz zu früheren Versionen von **NHL** ist es jetzt nicht mehr ganz so einfach, aus der eigenen Abwehr ins leere Tor zu treffen. Trotzdem liegt die Erfolgsquote bei über 60 Prozent, ein Wert, der Ihnen verdeutlichen sollte, dass die Effizienz eines Torhüteraustausches bei einem eigenen Rückstand nicht hoch ist. Nutzen Sie diese Taktik nur, wenn Sie einen Bully im gegnerischen Drittel haben, und dann auch nur, wenn Ihr Bully-Spieler extrem stark ist!

No One Lives Forever

Im Level „Rettungsversuch, Szene 2" können Sie durch einen kleinen Trick mit dem Motorrad fliegen – und zwar an der Stelle, wo Cate vom Hubschrauber angegriffen wird. Stellen Sie das Motorrad direkt unter die lange Leiter, die zum Hochstand führt, und klettern Sie etwa ein Drittel hinauf. Nun steigen Sie Schritt für Schritt die Leiter wieder hinab und probieren jedes Mal, das Motorrad zu benutzen. Wenn es klappt, wird das Motorrad quasi nach oben gezogen und Sie schweben über dem Erdboden. Fahren Sie die Straße ein wenig zurück. Nun sind Sie wieder etwas höher. Brausen Sie den Felsen gegenüber vom Hochstand hoch (ca. 40° Schräge). Wenn Sie so weit sind, können Sie Ihr Motorrad sogar auf dem Dach des Hochstandes parken (einfach absteigen, das Motorrad fällt mit). Wenn Sie noch höher wollen, dann probieren Sie es einfach rechts über dem großen Tor.

Im Level „Ein einflussreicher Mann, Szene 2" gibt es einen Bug, bei dem Sie sich eigentümliche physikalische Gesetze zunutze machen können. Wenn die Fässer verladen werden, brauchen Sie nur zu warten und sich vor die Ladung zu werfen, kurz bevor diese in das vorher geschlossene Tor einfährt. Haben Sie das richtig gemacht (eventuell dabei ducken), sind Sie plötzlich auf dem Dach des Hauses. Auch wenn es etwas schwer fällt, sich zu orientieren (manche Dächer werden nicht richtig dargestellt), können Sie sich in bzw. über den Abschnitt hinter dem durchfahrenden Zug begeben, um die Wachen bequem aus der Luft zu erledigen.

Gothic

Dieser Trick funktioniert beim Essen, beim Benutzen von Tränken und Spruchrollen und in anderen Situationen: Wenn Sie einen Gegner verletzt haben und dieser am Boden liegt, geben Sie ihm mindestens zwei Gegenstände der gleichen Sorte (zum Beispiel zwei Heiltränke). Sobald der Gegner die Gegenstände hat, werden sie verdoppelt! Nun können Sie die Gegenstände wieder an sich nehmen und auf diese Weise unendlich viele Heiltränke, Schriftrollen etc. bekommen.

Unendlich viel Erz? Kein Problem! Wenn Sie stark genug sind, fordern Sie Kharim, den besten Kämpfer im Alten Lager, zum Kampf in der Arena heraus. Sobald Sie Kharim k. o. geschlagen haben, rauben Sie ihn aus und geben ihm anschließend 20 Erz zurück. Während des Tausches vervielfacht sich das Erz um einen hohen Faktor. Nun können Sie Kharim endgültig erledigen und ihm das ganze Erz entwenden.

Sie müssen den Brief an die Feuermagier abgeben, doch Thorus lässt Sie nicht in die Burg des Alten Lagers?

Kein Problem! Marschieren Sie einfach geradewegs in die Burg. Sobald Sie von den beiden Wachen aufgehalten werden, ziehen Sie flink Ihre Waffe und rennen dann los. Wenn Sie an den Wachen vorbei sind, stecken Sie das Schwert wieder weg. Die Wachen belästigen Sie nun nicht mehr. Das funktioniert übrigens auch in ähnlichen Situationen.

Blut-Cheat

Ändern Sie einfach in der Datei „\system\gothic.ini" folgende Einträge:

Eintrag:	bloodDetail=1
Ändern in:	bloodDetail=3
Ergebnis:	Viele Blut-Details
Eintrag:	extendedMenu=0
Ändern in:	extendedMenu=1
Ergebnis:	„Blut-Details" im Menü Einstellungen/Spiel freischalten

Aktivieren des Cheat-Modus

Öffnen Sie mit einem Editor die Datei „...\system\gothic.ini" und nehmen Sie folgende Änderungen vor:

Eintrag:	testmode=0
Ändern in:	testmode=1
Ergebnis:	Cheat-Modus aktivieren

Wenn Sie das erledigt haben, können Sie mit den Tasten „S" oder „B" den Statusbildschirm aufrufen. Dort geben Sie MARVIN ein, um den Mogelmodus zu aktivieren.

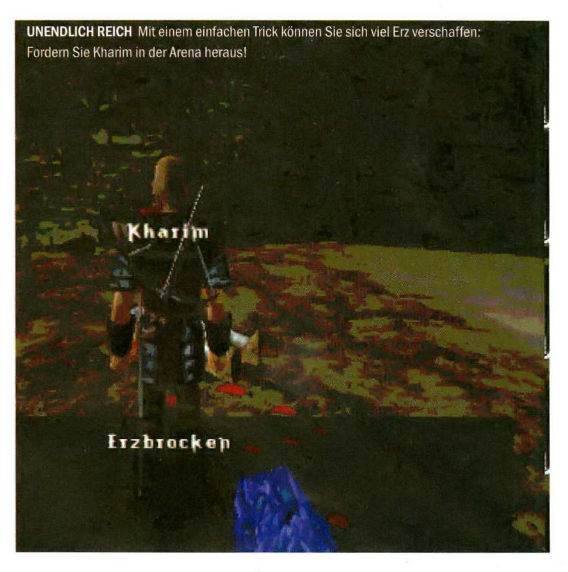
Cheats für die Konsole

Drücken Sie F2, um die Konsole zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

cheat god	Unverwundbarkeit
cheat full	Spieler heilen
kill	Anvisiertes (aktives) Lebewesen töten
goto waypoint, goto vob	Zum nächsten Wegpunkt oder Ort beamen
insert [item]	Gegenstand oder Lebewesen erschaffen

Geben Sie zuerst den Befehl „insert" ein und danach den gewünschten Gegenstand (zum Beispiel insert torlofs_axt):

Lebewesen	icegolem, udshadam_ rockefeller, freemineorc, meatbug
Gegenstände	dmb_armor_m, urizielrune
Waffen	torlofs_axt, lees_axt, silax_axt, artos_schwert, ulumulu, innos_ zorn, whistlers_ schwert, thorus_schwert, scars_ schwert, diegos_bogen, roter_wind



UNENDLICH REICH Mit einem einfachen Trick können Sie sich viel Erz verschaffen: Fordern Sie Kharim in der Arena heraus!

Cheats im Statusbildschirm

Rufen Sie den Statusbildschirm mit „B" oder „S" auf. Wenn Sie „southpark" eingeben, müssen Sie „B" drücken (S-Taste in den Optionen deaktivieren!).

taki	Regeneriert Mana und Lebensenergie
clock	Zeigt eine Uhr oben links an
marin	+ 1.000 Erz
southpark	Macht den Charakter schneller
garfield	Charaktere werden dicker
clerks	Alles läuft in Zeitlupe ab
kingkong	Alles andere wird sehr winzig
godzilla	Alles andere wird sehr groß
grommit	Alles wird flach
maitai	Wireframe-Modus
ticktock	Moby-Dick-Modus
diego	Framerate-Anzeige
42	Macht fast alle Cheats rückgängig

Tastatur-Cheats

Beachten Sie, dass einige Tasten recht seltsame Effekte (vor allem Grafikfehler) im Spiel hervorrufen können. In der Regel normalisieren Sie diese wieder mit F4.

F2	Konsole öffnen/schließen
F3	Toggle Fenster-/Vollbildmodus
F4	Kamera normal
F5	Kamera-Position einfrieren
F6	Freie Bewegung der Kamera *
F7	Durch Spielabschnitte bewegen
F8	Lebensenergie und Mana vervollständigen/Wiederbelebung
H	Lebensenergie reduzieren
Z	Runden laufen
K	Spielfigur einige Meter nach vorn versetzen (auch durch Wände)
O	Kontrolle über anvisierten NPC übernehmen

* Mithilfe dieses Cheats kann die Umgebung erkundet werden, ohne dass die Spielfigur sich bewegt.

Vampire: Die Maskerade

1. Die wichtigste Disziplin für alle Vampire ist die Blut-Heilung. Ihre Figuren sollten diese Disziplin schnellstmöglich vervollkommnen, da mit jeder Stufe die Höhe der regenerierten Lebenspunkte wächst. Gönnen Sie Ihren Figuren mindestens die dritte Stufe dieser Disziplin.
2. Die späteren Kämpfe werden in der Regel sehr hektisch und Sie müssen schnell auf Ihre Disziplinen zugreifen können. Disziplinen, die mehrere Charaktere benutzen, sollten Sie jeweils auf das gleiche Feld legen. Dadurch brauchen Sie sich nur eine Taste für diese Disziplin für alle betroffenen Vampire zu merken (zum Beispiel Blut-Heilung jeweils auf das erste Feld legen). Wenn Sie nicht alle

ERSTE SCHRITTE Nachdem Sie Ihr zweites Leben als Vampir begonnen haben, sollten Sie so früh wie möglich Erfahrungspunkte investieren, um die Disziplinen „Trinken" und „Blut-Heilung" hochzulernen.



AUSGETRICKST In der 3. Mission des Dunklen Volkes müssen nicht alle Pilzfarmen zerstört werden. Es reicht, wenn Sie das Land beim Grabmal umwandeln!

Felder belegen und in der KI-Einstellung „Nur Schnell-Disziplinen" auswählen, werden Ihre Mitstreiter auch nur die vorausgewählten Disziplinen einsetzen – das spart wertvolle Blut-Einheiten.

3. Sie sollten immer wenigstens eine Rolle „Weg in den Abgrund" bei sich haben. Damit können Sie sich die langen Wegstrecken aus den Levels in die jeweilige Stadt sparen. Ein bis zwei Schriftrollen der „Erweckung" gehören ebenfalls in die Standardausrüstung. Verweilt der Besitzer der Rolle gerade im Torpor, ist das nicht schlimm, da Sie auf sein Inventar zugreifen und die Rolle verschieben können.

4. Es dauert immer eine kleine Weile, bis die Gegenstände, die Gegner beim Kampf einbüßen, am Boden auftauchen. Üben Sie sich etwas in Geduld und lassen Sie die Kamera langsam durch den Raum kreisen. In regelmäßigen Abständen blitzen die schwer erkennbaren Güter kurz auf, so dass Sie diese ausfindig machen können. Durchsuchen Sie auch Regale und Schreine aufmerksam, allzu leicht übersieht man einen kleinen Geldbeutel oder einen Ring. Ebenso gut versteckt können Hebel und Schalter sein. Nehmen Sie sich deshalb Zeit, einen Raum intensiv abzusuchen (evtl. Fackel benutzen).

5. Der Halsschutz: ein kleiner, unscheinbarer Gegenstand, den Sie beim Schmied erwerben können – und doch ist er sein Gold wirklich wert. Rüsten Sie Ihre gesamte Gruppe damit aus und sie wird viel seltener von Gegnern „angezapft".

Die **Siedler 4**

Wenn Ihr Gegner an der Grenze einen Turm baut und keinen Soldaten daneben postiert hat – was übrigens recht oft der Fall ist – können Sie einen Krieger in die Nähe der Baustelle schicken. Nach der Fertigstellung des Wachturms marschiert Ihr Soldat auf Befehl einfach hinein und der Turm gehört Ihnen! Dadurch erweitern Sie Ihr Gebiet und sparen auch noch Baumaterialien.

In der dritten Mission des Dunklen Volkes, „Im Namen Rolfs", ist es nicht notwendig, die Pilzfarmen und den Tempel zu zerstören. Stellen Sie eine Gruppe aus 15-20 Gärtnern, ca. 80 Schwertkämpfern und Bogenschützen (als Geleitschutz) zusammen. Mit dieser Truppe umgehen Sie die Farmen und den Tempel und nähern sich von Norden her dem Grabmal. Die Gärtner können von der Mitte her beginnen, das Land zu rekultivieren, während die Soldaten am besten rechts vom Grabmal Wache halten. Wenn das Land in einem gewissen Bereich um die heilige Stätte wieder grün ist, ist die Mission gewonnen.

Drücken Sie ENTER und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
!wqsa (Versionen 1.00.756, 1.04.791)	Cheat-Modus aktivieren
!ympq (Version 1.05.795)	Cheat-Modus aktivieren
!win	Level gewinnen

Anno 1602

Wenn Sie in **Anno 1602** mogeln möchten, drücken Sie zunächst STRG + ALT + UMSCHALT + W. Tippen Sie dann in die Eingabezeile links unten „2061" ein und drücken Sie dann ENTER, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Mit „ß" aktivieren Sie die folgenden Cheats:

Tasten	Wirkung
UMSCHALT + M	50 Goldstücke
UMSCHALT + K	Eine zusätzliche Kanone (Schiff muss aktiviert sein)
UMSCHALT + T	5 zusätzliche Werkzeuge (Kontor muss aktiviert sein)
UMSCHALT + H	Fünf zusätzliche Holz-Einheiten (Kontor muss aktiviert sein)
UMSCHALT + F8	Achtfache Spielgeschwindigkeit
UMSCHALT + ?	Koordinaten anzeigen
UMSCHALT + Z	Fünf zusätzliche Ziegel (Kontor muss aktiviert sein)
UMSCHALT + F8	Achtfache Spielgeschwindigkeit

Sie können außerdem die Zahl von Gütern erhöhen, wenn rechts unten eine Warenübersicht mit roten Balken zu sehen ist (Schiff, Markt oder Kontor aktivieren). Drücken Sie dazu erneut STRG + ALT + UMSCHALT + W und geben Sie eine der folgenden Zahlen ein:

1	Inhalt eines Gebäudes
2	Eisenerz
3	Gold
4	Wolle
5	Zuckerrohr
6	Tabak
7	Schlachtvieh
8	Korn
9	Mehl
10	Eisenwaren
11	Schwerter
12	Musketen
13	Gefechtsbereite Kanonen
14	Nahrung
15	Zigarren
16	Gewürze
17	Kakao
18	Alkohol
19	Stoffe
20	Kleidung
21	Schmuck
22	Werkzeug
23	Holz
24	Ziegel

Bestätigen Sie mit „Return" und drücken Sie „ß", um den Bestand der entsprechenden Ware zu erhöhen.

Cultures - Die Entdeckung Vinlands

1. Lassen Sie Ihre Wikinger nicht hungern. Kundschaften Sie die Gegend aus und errichten Sie – wo es Sinn macht – Fischer- und Jägerzelte sowie Obstfarmen. Der Vorteil: Fische, Fleisch und Obst müssen nicht weiterverarbeitet, sondern können gleich verzehrt werden. Das spart eine Menge Zeit! Anders sieht es da bei Weizen aus. Er muss erst in der Mühle gemahlen und in der Bäckerei zu Broten verarbeitet werden. Kümmern Sie sich darum erst später, wenn die Fleisch- bzw. Fischproduktion zuverlässig läuft.

2. Was fängt ein Dorf mit 40 Möbeln an? Wozu sind 60 Paar Schuhe gut? Wenn Sie jedem Gebäude einen Wikinger zuteilen, versinken Sie bald in Bergen von überschüssigen Produkten. Lassen Sie es nicht so weit kommen. „Multitasking" ist das Geheimnis. Ein Beispiel: Lernen Sie einen Holzfäller an und lassen Sie ihn nach und nach aufsteigen. Erst zum Werkzeugmacher, dann zum Tischler und danach zum Speermacher. Achten Sie darauf, dass die Gebäude nahe beieinander stehen, und sorgen Sie immer für genügend Holzvorräte. Sobald er seine Meisterbriefe besitzt, können Sie ihn im Rotationsverfahren arbeiten lassen – je nachdem, was gerade gebraucht wird.

3. Wenn Sie ein feindliches Dorf erobern wollen, sollten Sie zuerst die Verteidigungstürme in Schutt und Asche legen. Achten Sie auf gegnerische Zivilisten: Sie versuchen, den eigenen Soldaten zu Hilfe zu kommen, indem sie in die Türme laufen. Postieren Sie daher Bogenschützen in sicherer Entfernung und versuchen Sie, so viele Zivilisten wie möglich zu erledigen. Wenn der Gegner anfängt, die Türme wieder aufzubauen, können Sie diese mit einem Schlag oder einem Schuss gleich wieder zerstören.

4. Am einfachsten besiegen Sie feindliche Soldaten, wenn Sie die Bogenschützen vorschicken, damit sie die gegnerischen Soldaten ins Kreuzfeuer nehmen – dann haben die Schwertkämpfer leichtes Spiel. Manchmal etwas umständlich, dennoch eine äußerst raffinierte Taktik: Locken Sie feindliche Wikinger in die Nähe Ihrer Verteidigungstürme. Damit rennen sie in ihr eigenes Verderben.



VIELSEITIG Sven ist Holzfäller, Werkzeugschreiner und Tischler zugleich. Dadurch kann er – je nach Bedarf – Holz, Werkzeuge und Möbel produzieren.

Three Kingdoms

Mit diesen Cheats wird der Strategieknüller **Three Kingdoms** wesentlich einfacher: Drücken Sie zunächst ENTER und geben Sie dann in der Chat-Zeile einfach den gewünschten Cheat ein:

!om+fps!	Die Framerate wird angezeigt.
!om+godblessgreed!	Sie erhalten von allen Ressourcen 100.000 Einheiten mehr.
!om+gonzales!	Alle Arbeiter und Soldaten bewegen sich sehr schnell.
!om+icanseeagain!	Die Karte wird vollständig aufgedeckt.
!om+smartbomb!	Alle Soldaten werden getötet.

Eurofighter Typhoon

1. Die Anfangsphase entscheidet über den Ausgang des Konflikts. Auch wenn Sie später noch so viele Luftsiege erringen: Wenn Sie es in den ersten Missionen nicht schaffen, einen Großteil der Invasionsflotte aufzuhalten, haben Ihre Verbündeten einen schweren Stand.

2. Da im Kampagnenverlauf jeder Abschuss zählt, sollten Sie jede Gelegenheit zum Angriff nutzen.



FÜR EXPERTEN
Auf ein Gefecht mit der Bordkanone sollten Sie sich nur im Notfall einlassen.

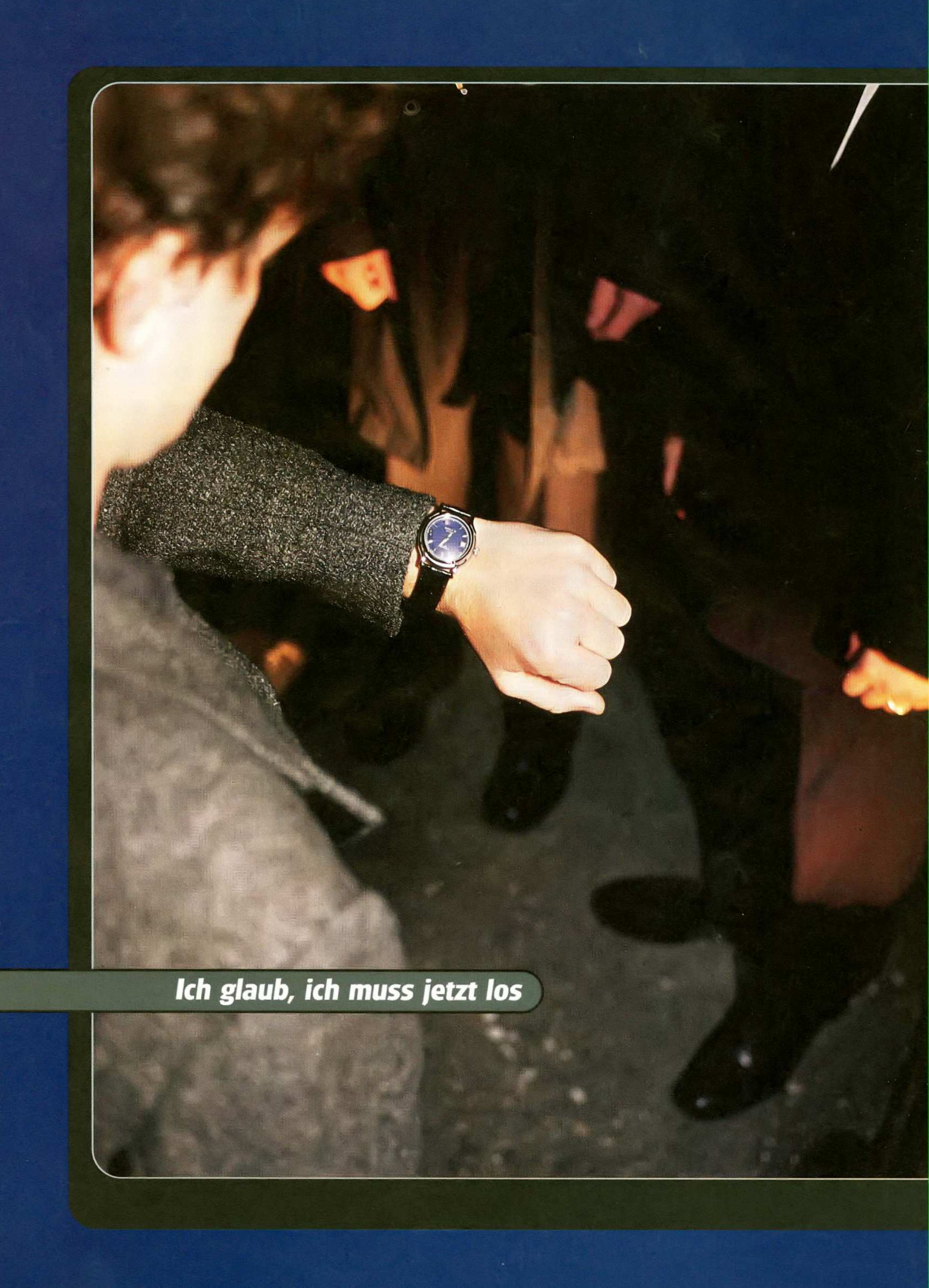
Haben Sie Ihre Mission bereits abgeschlossen, aber noch Munition übrig, attackieren Sie auf dem Rückflug möglichst viele Gelegenheitsziele.

3. Wann immer es möglich ist, wählen Sie Ihre Bewaffnung selbst aus. Mit ungelenkten Bomben einen schwer verteidigten Stützpunkt anzugreifen, ist nahezu Selbstmord. Ziehen Sie Lenkwaffen wie die Brimstone-Raketen auf jeden Fall den MK-Bomben vor. Keine Angst – die Vorräte sind unbegrenzt. Im Luftkampf sollten Sie nach Möglichkeit die Asraam-Kurzstreckenraketen zum Einsatz bringen und die ungenauen Meteor-Missiles nur verwenden, um Gegner auf große Entfernungen zum Ausweichen zu zwingen.
4. Es kann hin und wieder notwendig sein, einen Flügelmann zu opfern, um selber ungeschoren davonzukommen. Wenn Sie etwa stark befestigte Stellungen bombardieren sollen, befehlen Sie doch einfach Ihrem Wingman, schon mal vorzufliegen, wohingegen Sie erst mal eine Ehrenrunde drehen. Während dann die gegnerische Luftabwehr das Feuer auf Ihren armen Rottenflieger konzentriert, können Sie in aller Ruhe die Ziele ausschalten.
5. Bei Bombardierungen gilt die Faustregel: tief rein, tief raus. Halten Sie sich beim Zielanflug möglichst dicht am Boden, um dem feindlichen Radar zu entgehen. Manövrieren Sie sich erst kurz vor dem Endpunkt in Schussposition. Machen Sie dann sofort kehrt und halten Sie die Nase wieder unten, um Flakfeuern auszuweichen.
6. Lassen Sie sich nie auf ein Gefecht mit stark überlegenen Gegnern ein. Wenn Sie nur mit der Bordkanone bewaffnet einem MiG-29-Geschwader gegenüberstehen, ist Ihr Schicksal so gut wie besiegelt. Viel wichtiger ist, Ihre sechs Piloten heil durch den Krieg zu bringen, nicht durch viele Abschüsse zu glänzen.
7. Viele der zufallsgenerierten Einsätze bestehen aus Patrouillen entlang einer vorgegebenen Route. Folgende Taktik hat sich bewährt: Sobald Sie einen Gegner ausmachen, geben Sie vollen Schub und halten frontal auf die Ziele zu. Dabei sollten Sie rund 10.000 Fuß über den Feindflugzeugen sein. Feuern Sie Langstreckenraketen ab, wenn sie in Reichweite sind. Erst die Meteor- (L), dann die Standardversion, jeweils eine pro Ziel. Befehlen Sie nun Ihrem Wingman, den Kampf aufzunehmen, und machen Sie selbst kehrt, um den feindlichen IR-Raketen zu entgehen. Während Ihr Flügelmann in den Dogfight eintaucht, wenden Sie und nehmen mit den Asraam-Raketen den Nahkampf auf.

Project: I.G.I.

In vielen Missionen gibt es steile Felswände, die für Jones beim Herunterspringen den sicheren Tod bedeuten. Richten Sie den Blickwinkel so, dass Sie die Wand hinuntersehen, dann können Sie getrost die Wand hinunterlaufen. Kisten stehen nicht immer nur sinnlos herum – im Gegenteil! In Mission 8 können Sie sich die Ballerei in Stützpunkt 1 beispielsweise sparen. Erledigen Sie die Wache auf dem Aussichtsturm in der Nähe des Stützpunktes, rennen Sie zum Lkw und dann zu den Containern an der großen Mauer. Hinter den Containern steht eine Kiste, über die Sie auf die Container kommen. Nun springen Sie über den Stacheldraht und schon sind Sie draußen.

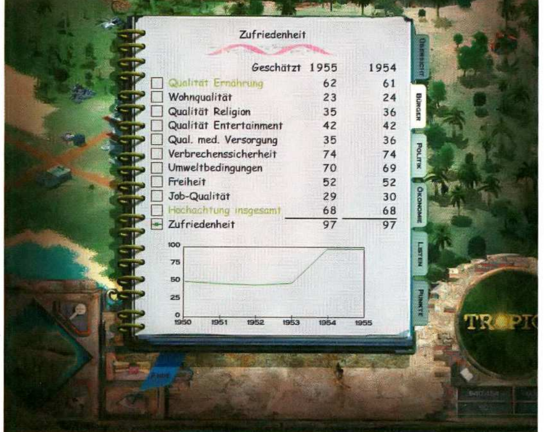
In Mission 14 „Die Bombensuche" gibt es ein verstecktes Waffenlager. In der Lagerhalle, in der zwei Soldaten eine Tür bewachen, stehen jede Menge Holzkisten herum. Auf der unteren Ebene können Sie unter der linken Rampe hinter die Holzkisten laufen. Nach mehreren Ecken gelangen Sie zu einem beleuchteten Waffenlager. Auf zwei Kisten liegen fünf Handgranaten, fünf Annäherungsminen, ein Medipack, ein Colt Anaconda, 44er-Munition sowie ein anderes Munitionspaket. Da in den nächsten Räumen viele Gegner warten, können Sie diese Munitions- und Gesundheitsauffrischung gut gebrauchen.



Ich glaub, ich muss jetzt los



ALLER ANFANG IST SCHWER Teilen Sie das Feld in vier Teile gleicher Größe auf, so bleibt alles übersichtlich.



GEMOGELT Wenn Sie die Einwohner per Cheat zufriedener machen, ändern Sie nur den Gesamtwert. Dieser fällt schon nach kurzer Zeit wieder auf den Normalwert zurück.

Tropico

Halten Sie während des Spiels „STRG" gedrückt und geben Sie dabei einen der folgenden Cheats ein:

PESOS	15.000 Pesos
CONTENTO	Glücklichere Einwohner

Oder: Starten Sie ein neues Spiel beziehungsweise laden Sie ein altes Spiel und halten Sie dann im laufenden Spiel „TAB" und „STRG" gleichzeitig gedrückt. Geben Sie nun das Wort „pesos" ein. So sollten Sie ca. 15.000 Geldeinheiten auf Ihr Konto bekommen. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

Damit der Einstieg etwas leichter fällt, sollten Sie die Eigenschaften des gewählten Charakters ändern. Es ist zum Beispiel ratsam, unter dem Menüpunkt „Art der Machtübernahme" die Option „vom CIA eingesetzt" zu wählen, da es auf diesem Weg etwas Entwicklungshilfe in der schwierigen Startphase gibt.

Theme Park World

1. Teilen Sie die freie Baufläche von Anfang an in Quadrate auf. Dadurch bleibt Ihnen der Überblick im Verlauf des Spiels gewahrt und Sie sparen sich große Suchaktionen nach einem bestimmten Gebäude.
2. Bauen Sie Objekte dicht aneinander, da Platz sehr teuer ist und Ihre Besucher ungern weit zur nächsten Toilette laufen. Allerdings sollte immer ein Feld für einen Weg frei bleiben.
3. Behalten Sie immer den Zufriedenheitsbalken im Auge. Zufriedene Kinder verbringen meist ganze Jahre im Park, unzufriedene gehen sofort wieder nach Hause.
4. Teilen Sie den Arbeitern bestimmte Bereiche zu, damit diese nicht in der Gegend umherirren. Meistens gehen sie davon aus, dass schon ein anderer Kollege die Arbeit übernimmt – koordinieren Sie die Arbeiter gut.
5. Unterstützen Sie die Arbeiter finanziell bei ihrer Fortbildung. Ansonsten müssen Sie später mehr Mitarbeiter einstellen, weil Ihre Leute nicht in der Lage sind, die Arbeit zu bewältigen. Beugen Sie dem vor!

Nox

1. Bevor Sie Ihre Waffen kaputtschlagen – schauen Sie hin, ob die Behälter mit breiten Metallbändern verstärkt sind. Lassen Sie die Finger davon, denn sie gehen nicht zu Bruch. Sie erkennen das auch daran, dass beim Zuschlagen keine gelben „Funken" wegsprühen wie bei den übrigen Kisten. Einige Fässer sind mit hellen X-Markierungen versehen. Vorsicht! Darunter verbergen sich explosive Ladungen, die aber manches Versteck zum Vorschein bringen können.
2. Behalten Sie die Karte immer gut im Auge. Mit einer hohen Zoomstufe lassen sich enge Nischen oder Durchgänge entdecken, die oft zu gut bewachten, aber wertvollen Gegenständen führen. Achten Sie auf kleine Hinweise wie zum Beispiel am Boden verstreute Knochen. In der Regel befinden sich dann Monster in der Nähe.
3. Auch wenn Ihr Charakter recht schnell durch die **Nox**-Lande laufen kann: vorsichtiges Wandeln ist günstiger für Leib und Leben. Ihre Spielfigur bekommt die Monster in der Regel frühzeitig zu Gesicht. Halten Sie dann sofort an und beurteilen Sie die Lage. Fernwaffen oder magische Sprüche lassen sich problemlos anwenden, ohne selbst in Bedrängnis zu geraten.
4. Die meisten Fallen in **Nox** sind gar nicht so schwer zu überwinden, da sie zeitverzögert ausgelöst werden. Vergessen Sie also nicht,


Glauben heißt nicht wissen
PC Games: Wissen, was gespielt wird
Startopia: Test & Demo
07/2001 DM 9,90
Games
MIT 2 CDs
EXKLUSIV -DEMOS
Tropico & I-War2
SPIELBARE TOP-DEMOS
Startopia
EXKLUSIV -VIDEO
Max Payne
KOMPLETTER CD-INHALT AUF SEITE 3
45 Seiten
E3-Messebericht
• Alle Premieren der Mega-Messe E3
• Die 40 besten Spiele im Überblick
• Auf CD: Videos live aus L.A.
Einkaufsführer
64 Seiten Extra-Beilage:
140 Spiele aus 19 Genres
Wertungen im Überblick
85 Hardware-Referenzen!
Operation Flashpoint
Panzer, Helikopter, Infanterie:
Das Spiel des Monats versetzt Sie
auf riesige 3D-Schlachtfelder!
Age of Empires 3
Exklusiv-Audienz
bei den Strategie-
Königen: Zehn Seiten
über Götter, Völker und 3D-Welten!
Commandos 2
Das große PC-Spielemagazin. Mit Tipps, Tricks, News, Tests, Previews zu den aktuellsten PC-Spielehits sowie der Michael-Mittermeier-Kolumne. Jeden Monat zwei CD-ROMs mit Demos, Videoreportagen, Patches und und und.



VERWORREN Es ist ratsam, den Cursor ausführlich in alle Richtungen zu bewegen, um keine Gänge zu übersehen.

dass Ihr Charakter rennen und springen kann, damit sind Sie schon auf der sicheren Seite. Viel interessanter ist, dass viele der Fallen dazu genutzt werden können, unartige Monster ins Jenseits zu befördern.

5. Die Welt von **Nox** steckt voller Geheimnisse. Halten Sie Ausschau nach brüchigen Wänden oder Mauern und versuchen Sie, durch den Einsatz von Waffen oder mithilfe der Pulverfässer Durchgänge zu schaffen. Auch unter Felsen können sich Geheimgänge befinden, benutzen Sie die Muskelkraft Ihres Charakters, um Gegenstände hin- und herzuschieben.

Schizm

1. Um die Rätsel zu verstehen, bedarf es einer genauen Beobachtung der Sie umgebenden Welt: Weil die Puzzles meist kommentarlos präsentiert werden, kommt es stark auf die Optik an.
2. Zeitweise tauchen geisterhafte Figuren auf, die hilfreiche Hinweise geben. Es empfiehlt sich, das Gesagte aufzuschreiben – im Spiel werden die Tipps nämlich nirgends festgehalten.
3. Wer an einer Rätseleinlage verzweifelt, sollte zeitweise auf die andere Spielfigur wechseln, um Abstand zu gewinnen. Häufig erschließen sich Lösungen, nachdem Sie eine Auszeit genommen haben.
4. Es ist vorteilhaft, sich nicht auf ein Puzzle zu versteifen. Oft gibt es noch anderweitig Rätsel, die vielleicht einfacher zu lösen sind und für das schwierige Puzzle neue Denkanstöße liefern.
5. Viele abstrakte Puzzles lassen sich nicht wirklich mit logischem Denken lösen. Dann muss das Ausprobierprinzip herhalten: Drücken Sie alle Knöpfe und schauen Sie, was passiert. So steigen Sie schneller hinter die Thematik.

Ducati World

Tragen Sie diese Cheats als Spielernamen im Optionenmenü ein, um sie zu aktivieren:

Cheat	Wirkung
THEDOGSNADS	Das Fogarty-Bike wird im Quick Race freigeschaltet.
TODDMCARTOR	Das Cheers Todd 900 Superlite wird im Quick Race freigeschaltet.
ITSALLOVER	Das Quick Race wird komplett freigeschaltet.
TEAM	Fotos der Entwickler

Patrizier 2

Obwohl jedes Spiel etwas anders läuft, gibt es doch einige Handelsrouten, die – bei realistischer Warenherstellung natürlich – immer funktionieren und Ihnen viel Geld einbringen – was gerade am Anfang sehr wichtig ist. Zwei von diesen Handelsrouten sind im Folgenden aufgelistet:

Lübeck - Rostock - Stettin - Malmö	
Lübeck	Eisenwaren für höchstens 350 kaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen
Rostock	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen
Stettin	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für höchstens 50 kaufen
Malmö	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen

Stockholm - Visby - Danzig - Visby	
Stockholm	Eisenwaren für höchstens 325 kaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen
Visby	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen
Danzig	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für höchstens 50 kaufen
Visby	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen

Sobald Sie genug Kapital haben – etwa eine halbe Million, sollten Sie in Stockholm Kontor, Sägewerk, Bergwerk und Werkstatt errichten, da Sie so billiger wegkommen, als wenn Sie die Eisenwaren kaufen.

America

Geben Sie diese Cheats als Spielernamen ein:	
Der Meister	Kampagne Indianer komplett
AirmaxAir	Kampagnen Indianer und Mexikaner komplett
Potticommander	Kampagnen Indianer, Mexikaner und Desperados komplett
LtCmdStone	Alle vier Kampagnen komplett

Insane

Geben Sie im Hauptmenü die nachfolgenden Cheats ein. Eine erneute Eingabe schaltet die Wirkung wieder aus. Es erfolgt keine Bestätigung, dass die Cheats akzeptiert wurden.

INEEDMORE-CARS	Nahezu alle Autos freischalten
BIGFOOTZ	Große Räder
GOKARTZ	Kleine Räder
BIGHEADZ	Große Köpfe
BOXERZ	Große Hände und Füße

Spezialkombination (während des Spiels einzugeben):

STRG + H	Wolken ein/aus
STRG + F	Nebel ein/aus
STRG + M	Rückspiegel ein/aus
STRG + I	Anzeigen ein/aus
STRG + Z	Frame-Rate und Ping anzeigen
STRG + C	Koordinaten anzeigen
F12	Screenshot im TGA-Format im Spielverzeichnis speichern

Summoner

1. Wenn Sie die Sümpfe bei Ikemos gründlich erforschen, werden Sie in einer der Sackgassen den Scutum-Schild finden. Er ist der beste Schild, den es im Spiel gibt.
2. Das Vol. 28, das man von Bibrus kauft und an Zefnat verkauft, können Sie mehrmals verwenden. Bibrus verkauft es Ihnen zweimal – so erhalten Sie 600 EXP.
3. Nachdem Sie Wolong verlassen haben, kehren Sie gleich wieder dorthin zurück. Sie treffen jetzt auf viele grüne Samurai. Wenn Sie diese Krieger angreifen, schlagen sie nicht zurück. Sie erhalten 1.800 EXP. für jeden besiegten Samurai, außerdem können Sie ein paar gute Katanas erbeuten.
4. Gehen Sie in Lenele in die Nähe von Iona (nahe beim Wasser). Warten Sie, bis eine Zufallsbegegnung mit einem pinkfarbenen Hasen stattfindet. Wenn Sie diesen besiegt haben, erhalten Sie Gegenstände wie Enterhaken, Holzbeine und andere Piraten-Utensilien.

Septerra Core

Wenn Sie Schwierigkeiten haben, Zombies und andere „Nachtkreaturen" zu besiegen, wenden Sie einfach den Zauber „Brot" auf sie an. Dadurch erleiden Ihre Gegner 49 Punkte Schaden. Das macht den Weg durch den Friedhof zu einem Spaziergang.

Giants

1. In einigen Missionen können Sie sich viel Zeit und Mühe sparen. Sie erkennen diese Missionen daran, dass am Ende der Missionsbeschreibung bei den Meccs „Zerstören Sie alle Katapulte" (bei Kabuto häufig „Zerstören Sie das Tor") steht. Laufen Sie in diesen Missionen einfach an Ihren Gegnern vorbei zum Hauptziel!
2. In der Mission „Kabuto Story 4: Die letzte Reaper-Basis" funktioniert die beschriebene Taktik besonders gut. Anstatt sich hier auf eine lange und fast aussichtslose Schlacht mit den Reapern einzulassen, laden Sie Ihren Adrenalin-Angriff voll auf und rennen durch das Getümmel auf das Metalltor zu. Jetzt brauchen Sie es nur noch mit einem heftigen Schlag zu zerstören und Sie haben diesen Level in wenigen Sekunden gewonnen.
3. Häufig können Sie auch mit dem Jetpack (beziehungsweise der Funktion „Turbo" bei Delphi oder „Rennen" bei Kabuto) an Wänden hochfliegen und so Abkürzungen nehmen. Eine etwas kniffligere Abkürzung gibt es in der Mission „Mecc Story 4: Gordon und Bennets Dilemma". Hier können Sie mit dem Jetpack-Upgrade vom Startpunkt aus über das Meer auf die Zielinsel zufliegen. Wenn dem Jetpack der Saft ausgeht, lassen Sie sich einfach ins Wasser fallen – er lädt sich während des Fallens und im Wasser wieder auf. Sobald die Piranhas auf Sie zukommen, können Sie zur Küste weiterfliegen. An der Küste gelangen Sie mit dem „Nitro-Boost" nach oben. Jetzt müssen Sie nur noch zum Eingang der Reaper-Festung fliegen, um die Mission zu gewinnen.

Sollte Ihnen das Spiel dennoch zu schwer erscheinen, gibt es noch einige sehr nützliche Cheats, die Sie während des Spiels im Chat-Fenster eingeben müssen. Mit „T" öffnen Sie das Fenster und mit „ENTER" bestätigen Sie die Eingabe.

Pleasehealme	Gesundheit wird aufgefüllt.
Ineedspells	Unbegrenzt Mana
Mapshowitall	Karte wird aufgedeckt
Basegoveryfast	Basis wird schnell gebaut
Basepopulate	Smarties werden über dem Smartie-Feld der Basis abgeworfen.
Basefillerup	Ihre Essens- bzw. Seelenvorräte werden aufgefüllt.
Itsmyparty	Die Bar wird zum Party-Haus.
Gimmegifts	Ein Geschäft wird an diesem Standort eröffnet.
Allmissionsaregoodtogo	Alle Levels sind frei anwählbar.

Der Endkampf

Es gibt einen ganz einfachen Weg, Kabuto im Endkampf zu besiegen, ohne auch nur einen Kratzer abzubekommen. Dazu müssen Sie nach Missionsbeginn gleich rückwärts laufen und am besten das Jet-Pack aktivieren. Sie landen automatisch an dem großen Tor – Sie stehen sozusagen zwischen den beiden Flügeltüren. Jetzt können Sie in Ruhe auf Kabutos empfindliche Stelle schießen, da er Sie weder beißen noch Ihnen mit den Bodenwellen Schaden zufügen kann!

Airfix Dogfighter

Geben Sie diese Cheats in der Missionen-Auswahl ein, um sie zu aktivieren:

Prometheus	Alle Levels freischalten
Hacker	Konsole aktivieren
Gogates	Spiel stürzt ab

Diese Cheats müssen Sie während des Spiels eingeben:

Hybris	Unverwundbar
Hefaistos	Alle Waffen
Athena	Höchste technische Ausbaustufe
Admiral	Medaillen
Autopilot	Autopilot ein/aus
Racerwagen	Autofahren
Slomo	Spiel verlangsamen
Birgeroco	Spiel beschleunigen
Hades	Level verlieren



GEFAHR ERKANNT, GEFAHR GEBANNT Mit Radarstationen, Sonarbojen und Festungen können Sie feindliche Einheiten schon früh erkennen.

Call to Power 2

1. Wenn die Bewohner in vielen Städten unzufrieden sind, können Sie über den Nationsmanager die Löhne und die Essensrationen heraufsetzen oder die Arbeitszeit verringern. Das stimmt viele Bürger zufriedener. Kommt es dagegen nur in ein oder zwei Städten zu Unruhen, sollten Sie in diesen Städten Entertainer einstellen. Alternativ können Sie auch Arenen oder Theater bauen.
2. Mit den staatlichen Bautrupps können Sie Feld-Modernisierungen errichten und so das Wachstum und die Produktivität steigern. Bei den Modernisierungen gibt es vier Kategorien:

Minen und Einkaufszentren	Erhöhen die Produktion
Farmen und Fischereien	Erhöhen die Nahrungsmittelproduktion
Radar und Sonar	Erhöhen die Sichtweite
Straßen und Schienen	Truppen können sich schneller bewegen

3. Wenn Sie Neuerungen als erste Nation erforschen, erhalten Sie Boni:

Beton	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht.
Schießpulver	Sie haben einen Vorteil bei Angriffen auf Städte mit Stadtmauern.
Massenproduktion	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht.
Computer	Die Wissenschaftserträge werden in allen eigenen. Städten erhöht.
Robotics	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht.
Lebensverlängerung	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht.

Ground Control

1. Nutzen Sie die Umgebung als strategischen Vorteil. Postieren Sie Ihre Männer in vorzugsweise hohen Gräsern oder hinter Bäumen. Nutzen Sie vor allem die Schatten der Berge und Bäume, um vom Gegner unentdeckt zu bleiben. Suchen Sie immer eine Möglichkeit, Berge zu besetzen. Dadurch können Sie den Gegner schneller erblicken und bereits auf ihn feuern, wenn er Sie noch gar nicht erkannt hat. Vor allem der Einsatz von Raketen ist von einem Hügel aus besonders effektiv.
2. Je mehr Leute Sie in die Schlacht „werfen", desto besser? Falsch! Die richtige Platzierung der Truppen ist der wichtigste Punkt, nicht unbedingt die Anzahl. Beachten Sie, dass Ihre Männer sehr wohl von den eigenen Truppen getroffen werden. Wenn es im Kampf wirklich hektisch wird, müssen Sie darauf achten, nicht vom „friendly fire" erwischt zu werden. Der Trick ist, Ihre Männer so zu postieren und zu verteilen, dass Sie „nur" den Gegner zum Feind haben. Scheuen Sie sich nicht, die Truppen auch ein wenig zurückzuziehen. Wenn Sie dafür eine freie Schussbahn haben, ist es das wert.
3. Wann Sie Health-Packs (je drei pro Einheit) zum Einsatz bringen, sollten Sie gut planen. Entscheiden Sie, ob Ihre Männer es auch ohne Health-Pack schaffen, ein Scharmützel für sich zu entscheiden. Heben Sie mindestens ein Health-Pack bis kurz vor Ende der Schlacht auf, wenn dies irgendwie möglich ist. Genauso verhält es sich mit den je drei Reparatur-Einheiten der Fahrzeuge. Setzen Sie diese möglichst sinnvoll ein, schließlich wissen Sie oft erst im Verlauf der Mission, wie sehr sich diese noch zuspitzt.
4. Konfigurieren Sie Ihre Trupps vor einem Einsatz unbedingt selbst! Achten Sie besonders auf die Spezialwaffen, denn der PC setzt nicht immer die geeignetsten ein. So wählt der Rechner für einen Kampf auf schwerem Terrain eine

Anti-Air-Rakete als Spezialwaffe, welche gegen Bodenziele nahezu nutzlos ist.

5. So bringen Sie die Männer sicher von einem Ort zum anderen – zum Beispiel zum Kampfplatz: Laden Sie die Männer in den APC-Kommandowagen ein. Bedenken Sie jedoch: Sollte Ihr APC zerstört werden, sind gleichzeitig auch die Männer verloren.

Auch bei **Ground Control** können Sie schummeln. Drücken Sie im Hauptmenü gleichzeitig die Tasten „M", „S" und „V". Im Dialogfeld können Sie dann die Cheats eingeben.

console	Ruft im Spiel die Konsole über die ^-Taste auf
god	Gott-Modus für alle Einheiten
notgod	Gott-Modus ausschalten
gimme maps	Spielen Sie alle Kampagnenmissionen im „Custom Game"-Menü.
flashlight	Flashlight-Gui-Modus
from massive with love	Die Texturen werden verändert.
the new generation of rts-games	Eine Geheimmission im „Custom Game"-Menü wird freigeschaltet.

Cultures

Öffnen Sie im Spiel das Hauptmenü und klicken Sie hinein, um das Fenster zu aktivieren. Dann können Sie die folgenden Codes eintippen. Wenn Sie die Cheats erfolgreich eingegeben haben, bestätigen Ihnen das die Wikinger mit einem kräftigen Jubelschrei.

Funfillup	Füllt alle Lager um je fünf Einheiten pro Ware
Funmaverick	Jetzt legt die KI mit ihren Soldaten richtig los.
Funfrieda	Größere Hilfe-Texte
Funexploration	Klärt die gesamte Karte auf
Funspeedup	Fünffache Beschleunigung des Spiels
funpicture12	Speichert die gesamte Karte in einer Größe von 12 % im Spielverzeichnis
funpicture25	Speichert die gesamte Karte in einer Größe von 25 %
funpicture100	Speichert die gesamte Karte in einer Größe von 100 % (braucht viel Festplattenplatz!)
Funheadsup	Macht aus Wikingern und Konsorten „Langhälse"
Funheadson	Rückt den Wikingern die Köpfe wieder zurecht
Funheadsdown	Lässt alle Bewohner der Cultures-Welt zu Gnomen schrumpfen



I-AAAH Wie kommt denn der Esel hier hin? Er wurde nicht etwa per Zauberspruch erschaffen, sondern mit dem entsprechenden Cheat ins Spiel geholt.

Clive Barker's
Undying

1: Beweglichkeit ist das A und O des Action-Spielers: Wenn Ihnen eine Horde Howler auf den Fersen ist, sollten Sie stets Ausweichmanöver ausführen. Wer stehen bleibt, wird zu leicht getroffen – dann verrutscht das Fadenkreuz und ein genaues Zielen wird unmöglich.

2: Verschwenden Sie Ihre Zeit nicht mit Skelettkriegern, die immer wieder von den Toten auferstehen. Ein gezielter Schuss und die anschließende Flucht ist meist das beste Mittel, um den Untoten ohne unnötigen Energie- und Munitionsverlust zu entkommen.

3: Passen Sie Ihre Waffen immer der jeweiligen Situation an: Es ist ineffektiv, viele oder weit entfernte Gegner mit der Schrotflinte zu beharken, da der Streufaktor zu groß ist und das Nachladen zu viel Zeit kostet – die kleine Kanone ist dann deutlich wirkungsvoller.

4: Seien Sie nicht sparsam bei der Anwendung der Zauber, Ihr Mana regeneriert sich schließlich immer wieder. Außerdem lässt sich offensive Magie prima mit physischen Waffen kombinieren: Durch gleichzeitige Schüsse schalten Sie Gegner noch effektiver aus.

5: Ambrose wird während des Gefechts von einem Dämon angefallen: In diesem Augenblick sollten Sie nicht Ambrose selbst, sondern seine Sense unter Beschuss nehmen. Daraufhin fällt der magische Stein auf den Boden und Ambrose wird erstmals verletzlich.

Drücken Sie die Tabulatortaste, um die Chat-Zeile zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

set aeons. patrick 998	998 Lebenspunkte
set aeons.patrick mana 998	998 Manapunkte
addall	Alle Waffen, alle Sprüche
infinitemana 1	Unbegrenzt Mana
ampaddspell	Level des ausgewählten Spruches erhöhen
becomelight 1	Mehr Licht
flight	Flug-Modus
behindview 1/0	Kamera hinter den Spieler setzen ein/aus
assall	Esel erschaffen
showfps	Framerate zeigen

Achtung: Bei Endgegnern dürfen Sie Ihre Lebensenergie auf höchstens 100 Punkte cheaten, da diese sonst nicht angreifen. Einfach mit dem Cheat für Lebenspunkte zurücksetzen!



DIE MACHT SEI MIT DIR Wenn Sie die Vogelscheuche auf dem Steg aufbauen, holt Doc das versenkte Boot mit Jedi-Power wieder aus dem Wasser.

Star Wars: Battle for Naboo

Wählen Sie „Options/Passcodes" und geben Sie dort folgende Cheats ein:

JHGNRGAS	Alle Levels anwählbar
FMRYLDAD	Dark-Side-Level
EOWXZGAS	Foto vom Team
DIWMZIAR	Kurze Credits

Submarine Titans

Die Budget-Version des Echtzeit-Strategiespiels ist seit kurzem erhältlich. Zu schwierig? So können Sie tricksen: Drücken Sie „ENTER" und geben Sie einen der Cheats ein.

METAL	1.000 Einheiten Metall
GOLD	1.000 Einheiten Gold
CORIUM	5.000 Einheiten Corium (Panzer)
EXITON	1.000 Einheiten Gold, 5.000 Einheiten Corium, 10.000 Einheiten Metall
ENERGY	Maximale Energie
AIR	Maximale Luft
SILICON	Maximales Silizium
TECH	Alle Technologien
FOW	Karte aufdecken

Desperados

Drücken Sie die linke „Shift"-Taste und „F11" zusammen, um den Eingabebildschirm aufzurufen. Geben Sie einen oder mehrere der Codes ein und bestätigen Sie mit „ENTER". Drücken Sie nochmals „ENTER", um den Eingabebildschirm zu schließen.

medic	Tipps-Anzeige
show me all	Zeigt alle Objekte
powerman	Neue Waffe
jackal	Munition
hollow man	Unsichtbarkeit
clint	Mission erfolgreich abschließen
supersonic	Lautstärke-Anzeige aktivieren (Lautstärke von Schritten etc. wird angezeigt)
epitaph	Sieg-Bedingungen an/aus
zeus	Die „ALT"-Taste gedrückt halten und den Mauszeiger über einen Gegner bewegen, damit jener vom Blitz erschlagen wird
fidel castro	Dialoge
whats my destiny	Aufgabe anzeigen an/aus
timeless	Pausieren
schneider	Spiel beenden

Wenn Sie in der Übungsmission „Doc McCoys Hütte" die Vogelscheuche auf dem kleinen Steg aufstellen (von dem aus Sie das Boot versenkt haben), wird eine Szene aus **Star Wars** nachgespielt.

American McGee's Alice

Aktivieren Sie in den Spieloptionen die Konsole. Öffnen Sie diese während des Spiels mit „^" und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

god	Unverwundbar
health x	Lebensenergie auf „x" setzen
wuss	Alle Waffen
give all	Alle Waffen mit Munition
notarget	Gegner greifen nicht von allein an.
noclip	Durch Wände laufen
cg_3rd_person 0	Ich-Perspektive
cg_3rd_person 1	Normale Sicht
give xyz	Geben Sie für „xyz" den gewünschten Gegenstand ein (zum Beispiel: give w_jackbomb.tik).
map xyz	Geben Sie für „xyz" den gewünschten Level-Namen ein (zum Beispiel: map centipede1).

Level-Namen für den map-Befehl:	
centipede1	grounds1
centipede2	grounds2
facade	gvillage
fortress1	hedge1
fortress2	hedge2
jlair2	hedge3
keep	jlair1
pandemonium	rchess
potears1	skool1
potears2	skool2
potears3	tower1
qlair	tower2
funhouse	tower3
garden1	utemple
garden2	wchess1
garden3	wchess2
garden4	wforest

Gegenstände für den give-Befehl:	
w_knife.tik	w_icewind.tik
w_cards.tik	w_jacks.tik
w_mallet.tik	w_blunderbuss.tik
w_jackbomb.tik	w_demondice.tik
w_eyestaf.tik	w_ragebox.tik



Werbär: Verwandeln Sie sich in den Riesen der Wildnis
Geschmolzener Fels: Brennender Schwefel gegen die ärgsten Feinde
Werwolf: Nehmen Sie die Gestalt des geheimnisumwitterten Jägers an
Druide: Der einsame und mystische Schamane der nördlichen Wildnis ist der Herrscher des Waldes. Mit seiner Macht über die Elemente und der Fähigkeit, sich in wilde Bestien zu verwandeln, ist der Druide die Verkörperung der Naturgewalten.
DIABLO II
EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION™
BALD IM HANDEL!
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.de
© 2001 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Lord Of Destruction ist ein Warenzeichen und Blizzard Entertainment und Diablo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Blizzard Entertainment in den USA und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.